LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Agosto - n°106 - Edizione CD €6,90

4 CD! IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO DIVINE DIVINITY

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

PREY

Gli inviati di GMC sulle tracce della magnifica preda!

SPECIALE!

SIN EPISODES

Valve e Ritual insieme per uno sparatutto 3D d'eccezione!

PROVATO!

BATTLEFIELD 2

Sul campo di battaglia, l'unione fa la forza!

ANTEPRIMA!

SUPREME COMMANDER

Il nuovo strategico dagli autori di Total Annihilation!

INOLTRE...

Le Anteprime di
Civilization IV
Starship Troopers
Hitman: Blood Money
Serious Sam 2
Fahrenheit

Le Recensioni di
Worms 4: Mayhem
Supreme Ruler 2010
E tantissimi altri!





Meglio abbassarsi con gli umili che spartire la preda con i superbi. (Salomone)

BATTLEFIELD 2

90 Tornano le battaglie dello sparatutto online di DICE ed Electronic Arts e riconquistano la redazione di GMC!

20 GIOCO COMPLETO: DIVINE DIVINITY

Il gioco completo di questo mese porta i lettori di GMC nel fantastico mondo di *Divine Divinity*, un GdR d'azione per la prima volta in italiano grazie alla patch di traduzione realizzata in esclusiva dall'Italian Translation Project.

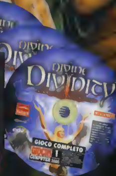
16 GUIDA AL CD-ROM

Battlefield 2 (sia single player, sia multiplayer) e *WildSnake Pinball Invasion 2*: due demo tutti da giocare, contenuti nel disco argentato di questo mese.

18 GUIDA AL DVD

Anche questo mese, il DVD di GMC supera la soglia degli 8 GB, per offrire un'incredibile collezione di demo, patch, shareware e add on. Da non perdere, lo spassoso demo di *Worms 4: Mayhem* e quello di *Codename: Panzers - Phase Two*!





GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

NUMERO 106
AGOSTO 2005

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

Battlefield 2 - pag. 90

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Worms 4: Mayhem - pag. 94

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Traslochino" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Collision" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Bruce" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Tre minuti" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Fiori d'arancio" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Non me lo ricordo" Todeschini, Carlo "Battlefield" Barone, Luca "Palline di carta" Spinelli, Gianluca "Cruyff" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Napalm" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel 02/2529141 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sangetta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529141 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebaglieri
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romaneto, Alba Bosatra

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A. via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

CI VUOLE UNA FISICA BESTIALE?

Questo mese, a pagina 66 della nostra rivista, trovate un affascinante speciale realizzato dall'espertissimo Quedex, in cui cominciamo a gettare lo sguardo verso un futuro sempre più orientato alla simulazione realistica delle proprietà fisiche degli oggetti e degli ambienti di gioco.

Già nel numero scorso, vi avevamo anticipato qualcosa sui piani di Ageia, un'azienda americana che sta lavorando allo sviluppo di processori interamente dedicati a questi compiti. Nello speciale di questo mese cerchiamo di scoprire maggiormente le carte di Ageia, ma soprattutto ci interroghiamo sul possibile successo di un simile prodotto.

Tanti anni fa, nell'editoriale del numero 18 di GMC, affrontavamo da questa pagina il tema degli acceleratori grafici 3D, che si stavano avviando a divenire periferica essenziale nella dotazione di ogni videogiocatore che si rispettasse. «Un bene o un male?», ci chiedevamo, sulla scorta delle numerose lettere dei lettori che lamentavano la necessità di una scheda 3D per riuscire a giocare ai titoli più recenti.

Con il senno di poi, è facile definire come positivo l'avvento delle schede 3D. Allora, però, molti non amavano l'idea di dover spendere altri soldi per potersi godere i migliori videogiochi. Si parlava, in ogni caso, di grafica, quella grafica che sta sempre, per definizione, sotto gli occhi di tutti. Quella grafica che, in un modo o nell'altro, ha sinora sancito i principali passaggi generazionali nell'ambito del nostro hobby. Per ambientazioni e personaggi tridimensionali credibili, i giocatori di tutto il mondo bevvero dall'amaro calice e determinarono il successo delle schede di 3dfx prima e di NVIDIA e ATI poi.

Abbiamo, ahinoi, qualche dubbio che lo stesso possa avvenire oggi, per miglioramenti che non saranno immediatamente percepibili. Quanti di voi saranno disposti a pagare per un mondo in cui gli oggetti saranno realmente "fisici"? Ne varrebbe la pena? Difficile dirlo. Riteniamo da sempre che un comportamento più verosimile debba necessariamente accompagnare una rappresentazione visiva realistica, ma tutto deve avere il giusto costo.

Cosa ne pensate? Quanto sareste disposti a spendere? Credete che una scheda aggiuntiva rappresenti la strada corretta da seguire o preferite attendere lo sviluppo dei processori o delle schede grafiche? Parliamone sul nostro forum. Sarà un tema caldo per molti mesi a venire.

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futureitaly.it.**

IN BREVE

Ciao Nemesis,
si possono vendere su eBay i giochi che allegate, come ho visto fare a qualcuno?
Ciao e grazie.
Luca

Luca, credo che non ci siano problemi nel farlo (almeno in linea di massima), a patto che i giochi in questione vengano venduti insieme alle riviste cui erano allegati. In caso contrario, l'acquirente non avrebbe la licenza d'uso del software. C'è poi la questione delle chiavi di attivazione: in alcuni casi, il codice è diverso per ogni copia e potrebbe succedere che una chiave numerica già usata non venga più accettata.

Ciao Nemesis, ecco la mia spiegazione sull'origine del tuo nome, basata sui classici. Albio Tibullo, fondatore dell'elegia romana, ha scritto di due donne molto particolari: Delia e Nemesi. Questa Nemesi ha nel nome il significato di "donna infedele" e "sperperatrice di denaro", oltre che il classico di "vendicatrice". Non so quale di questi significati ti si addica di più, lascio a te la scelta!
Roberto

Fuocherello...

Ciao Nemesis,
una cosa che mi piacerebbe proprio trovare su GMC sono i poster. Hai presente quei bei poster fanta-tecnico-tattico-scientifici, che uno vorrebbe appendere al muro della propria camera? Dato che il mondo dei PC ha raggiunto un livello

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 114. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!





Quando viene inserita con gusto e stile, come in *Chaos Theory*, la pubblicità nei videogiochi non è realmente fastidiosa.

LA PUBBLICITÀ NEI VIDEOGIOCHI

Carissima Nemesis,
sono un appassionato videogiocatore e lettore di GMC. Mentre mi dilettavo con *Splinter Cell: Chaos Theory*, mi è capitato per caso di sentir conversare due guardie. Parlavano dell'ultimo *Prince of Persia*, anche quello prodotto da Ubisoft, pubblicizzandolo in maniera palese ed elogiandolo a non finire. Inoltre, sugli schermi dei numerosi PC sparsi per tutto il gioco, appare quasi sempre la scritta che sponsorizza la famosa e rinomata marca di processori AMD.
Non ritieni che tutto ciò sia eccessivo, considerato che questi "dettagli" sono stati inseriti all'interno di un videogioco che avrebbe lo scopo di divertire?
Personalmente, non trovo giusto il fatto di dover assistere a delle pubblicità anche quando cerco un po' di svago. Come se ne vedessi poche in TV!
Che ne pensi?
Mr.Forti

Innanzitutto, sono sconcertata dal fatto che, dalla tua lettera, sembra che i due episodi cui ti riferisci ti abbiano rovinato il piacere di giocare a *Chaos Theory*. Non capisco come questo sia successo. In TV, gli spot interrompono il flusso narrativo e danno fastidio per quello, ma il "product placement" (credo si chiami così) in *Splinter Cell: Chaos Theory* è tanto sottile che, se tu non avessi deciso di origliare e soffermarti davanti ai monitor, probabilmente non te ne saresti accorto. Quindi no, non trovo affatto sbagliato che Ubisoft e gli altri lo facciano – soprattutto se ciò significa che il gioco può essere venduto a meno di quanto sarebbe costato altrimenti.
Comunque, ti faccio una domanda di rimando: se le guardie avessero elogiato un titolo inesistente (per esempio, *Queens of Mersia*) e i computer fossero stati sponsorizzati dall'inesistente ADM, a te avrebbe dato fastidio? Se rispondi "no", la prossima volta che ti capita, non devi fare altro che fingere che il prodotto reclamizzato non esista...

MEZZO PUNTO FA LA DIFFERENZA?

Ave o bruna Nemesis,
ti scrivo in merito a una recensione apparsa alcuni numeri fa. *Act of War* ha meritato, secondo voi, un 8 pieno, ma nel novero degli aspetti negativi primeggiava un "non molto innovativo". In effetti, la struttura di gioco è quella classica degli RTS, ma ciò che stupisce è la difficoltà del multiplayer. Mi sono avvicinato alla categoria ai tempi dell'uscita del primo *Red Alert* e devo dire che le modalità online, compresi i criteri di base, si riuscivano ad affrontare senza problemi, usando sempre la medesima tattica con qualche piccolo cambiamento. In *AoW*, invece, la strategia muta di mappa in mappa: i fondamenti per vincere non sono sempre i medesimi, ma vanno, più che mai, adattati alle circostanze. Insomma, non è più solo un "Risikone".
Non so se colmi il gap per raggiungere quel mezzo punto in più cui avrebbe potuto aspirare, ma questo, anche per un vecchio lupo degli RTS e affezionato


Il fatto che *Act of War* non sia così innovativo non è un difetto grave: oltre a ricevere un bell'otto, si è anche meritato il bollino di "Gioco Consigliato".

lettore, vale ancora qualche istante di stupore a ogni partita. E non è poco.
Ciao

Gasp!

Caro Gasp!, purtroppo ammetto di non sentirmela di entrare nel merito della questione – chi doveva decidere se i tratti innovativi di *Act of War* erano tali e tanti, da rendere il tutto un'esperienza nuova, ha fatto la sua scelta, con i risultati che sai.
Ciò su cui vorrei soffermarmi è la questione del "mezzo punto". Finché GMC ha usato i punteggi pieni, i commenti alle recensioni chiedevano di alzare i voti di un punto; ora, anche mezzo basterebbe. Se passassimo alle percentuali, sono convinta che qualcuno aspirerebbe a un 1 percento in più ("come avete osato dargli 76%, merita sicuramente 77%!"), e non voglio immaginare cosa accadrebbe nel caso dei millesimi.
Capisco che, quando si apprezza un gioco, lo si vorrebbe vedere premiato in qualche modo dagli altri – ma sei davvero certo che mezzo punto (o anche uno intero), in più o in meno, faccia la differenza?
Personalmente no. Anzi, sono assolutamente convinta che i voti dovrebbero scomparire del tutto, e lasciare alle recensioni il compito di spiegare le qualità e i difetti del gioco. Peccato che, evidentemente, sono l'unica a pensarla in questa maniera.

PIÙ ATTENZIONE A FLASH
Carissima Nemesis,
ho notato un fenomeno sempre più diffuso su Internet e mi domandavo come mai la vostra rivista non ne avesse mai parlato. Mi riferisco ai giochi flash: sono spesso piacevoli, basta un caricamento per divertirsi, sono rappresentati i più svariati generi e, soprattutto, sono tutti o quasi gratis. Non capisco come mai una rivista prestigiosa come la vostra continui a trascurare questi titoli, capaci di offrire ore e ore di intrattenimento. Se devo scegliere tra *Half-Life 2*, che mi stressa e mi stanca, e uno dei tanti giochini Flash, opto senza dubbio per quest'ultimo. Se, poi, consideri che un prodotto come *Half-Life 2* arriva a costare anche 59 euro, e rimane pur sempre lo stesso gioco, con la medesima struttura e gli stessi obbiettivi, mentre con Flash non si deve spendere nulla per avere migliaia di esperienze diverse a disposizione, mi sembra evidente da che parte penda la bilancia.

Mikysett

Mikysett, non è vero che non ne abbiamo mai parlato – il nostro filosofo residente MBF ne ha trattato un bel po' di tempo fa, sottolineandone la gradevolezza e l'innovatività. Quello che non abbiamo fatto (e che dubito succederà) è recensirli uno per uno, e la spiegazione del perché è contenuta proprio nella tua lettera. Che senso avrebbe scrivere la recensione di un gioco che si riesce a ottenere gratuitamente e al quale si possono fare cinque partite nel tempo necessario per leggere una pagina su una rivista? Immagino che tu non ti sia mai chiesto "ma varrà la pena di scaricare questi 300 KB?" – l'hai fatto, hai giocato e poi sei passato ad altro. Invece, credo che siano in molti a chiedersi se spendere 50 euro per un titolo qualunque, e a voler prima leggere un'opinione "professionale". Con questo non intendo dire che trascuriamo il fenomeno – nulla vieta di segnalare i più divertenti sulle pagine delle News di Rete, per esempio – ma, semplicemente, che non avrebbe senso trattare i singoli titoli Flash allo stesso modo di quelli "normali", proprio come non avrebbe significato giudicare un episodio di "Camera Café" con lo stesso metro con cui si valuta un film.

SCHEDE COSTOSE E INTELLIGENTI
Bellissima Nemesis,
volevo rispondere alla lettera di Siro, pubblicata nel numero di giugno, in cui il lettore si lamentava degli eccessivi costi dei componenti di un PC. Un anno fa, ho intrapreso un tirocinio presso un'azienda che produce schede su circuiti stampati per il controllo di pompe idrauliche e vasche industriali. La cosa da notare è che la scheda di "punta", pur non essendo piena zeppa di componenti elettronici (che, tra l'altro non erano nemmeno dell'ultima generazione), costava circa 300-350 euro. Non è difficile capire, allora, perché le schede grafiche per PC, ricche di componenti ad alta


Rise of Nations: Rise of Legends è uno dei tanti giochi che supporterà le schede dedicate per la fisica, basate sui chip di Ageia.

IN BREVE

grafico straordinario e visto che anche le confezioni dei videogiochi sono splendide, non dovreste faticare ad aggiungere qualcosa del genere.
Baci e abbracci.
PersonalityCrisis

Ehm. Temo che, alla mia età, non sia il massimo vedere un mostrone spaziale sulla parete della camera da letto...
Per tua fortuna, comunque, le politiche editoriali non dipendono da me: chissà mai che, in un futuro, non si decida davvero di iniziare a mettere i poster.

Nemesita bella, non per farmi i fatti tuoi, ma dove vai in vacanza?
Prometto che non cercherò di inseguirti.
Ze Giocher

Uhm, per fortuna che non vuoi farti i fatti miei. Non oso immaginare cosa avresti potuto chiedermi, diversamente!
Comunque, se i miei gatti (sì, sono pure una gattara) mi lasciano partire, conto di farmi una settimana da qualche parte con mare e poca gente. Per esempio, al Polo Nord.

Sublime Nemesis,
da quando seguo GMC, non ho mai letto una prova di giochi del tipo "simulatori di caccia": come mai non ne parlate?
Non che a me piaccia questo sport, ma sono un appassionato del genere – preferisco di gran lunga la finzione alla realtà! Spero che, in futuro, dedicherete qualche riga a questo genere; nel frattempo, confido in una tua illuminante risposta.
j.m.k.

Temo di non sapere proprio perché i simulatori di caccia latitano da queste parti!
Sospetto (ma non ne sono certa) che sia almeno parzialmente a causa del limitato valore tecnico: ognuno di quei pochi che ho visto sarebbe stato stroncato senza appello, se giudicato con il metro usato per i giochi "normali". Forse, un appassionato del genere o un cacciatore vero potrebbero guardarli con un occhio diverso e valutarli secondo parametri differenti, ma temo che, per il momento, per noi sarebbero pagine sprecate.

ATTENZIONE!

Ricordiamo di non inviare in redazione lettere contenenti denaro contante o francobolli, per una eventuale risposta. Purtroppo non è possibile evadere la corrispondenza personalmente!

IMPORTANTE!

Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http://edicola.futureitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.

tecnologia, arrivino a costare 600 euro e più, non trovi?
Volevo dire la mia anche sulla questione delle AI-board. È già da un paio di annetti che pensavo a questa questione e non ne ho mai parlato con nessuno, per non passare da matto. Il fatto è che se si vogliono giochi single player più realistici, con un'intelligenza che si avvicini a quella umana, queste schede diventano indispensabili. Una I.A. molto evoluta porterebbe a dei notevoli cali nella fluidità del gioco, dato che attualmente essa è affidata al programma in esecuzione e pesa sulla CPU. Quindi, per alleggerire il lavoro, così come è successo per le schede 3D, ci sarebbe bisogno di un nuovo hardware apposito e di nuove librerie comuni (come Direct3D e OpenGL per il video) per gettare le basi su cui far lavorare gli sviluppatori.
Salutoni.

DSQ*-nOiSe->

Caro nOiSe, ti ringrazio per la spiegazione – o meglio, il confronto – relativo alle schede video. Nessuno aveva dubbi sul fatto che queste ultime fossero costose e tecnologicamente avanzate, ma possedere un termine di riferimento in un campo tanto diverso aiuta senz'altro a rimettere tutto in prospettiva.
Per la questione "AI-Board", hai perfettamente ragione quando sostieni che servirebbe un linguaggio comune. Tuttavia, credo che succederà (se succederà) proprio come per le schede video – ovvero, sarà una singola società a produrre l'hardware e un linguaggio che consenta di usarlo, e non un consorzio a stabilire uno standard su cui basare l'hardware. La ragione è, semplicemente, che esistono innumerevoli approcci ragionevoli e funzionanti alla I.A. (come alla grafica 3D), e un consorzio non si metterebbe mai d'accordo, mentre una società sarebbe in grado di prendere la decisione e portarla avanti – e il mercato la potrà seguire. Per il momento, comunque, rimane tutto solo un sogno, anche se la nascita di schede dedicate alla fisica (come quelle basate sui chip di Ageia, di cui abbiamo trattato nelle pagine dell'Hardware il numero scorso) promette molto bene. Se vuoi saperne di più, corri a pagina 66, dove troverai uno speciale dedicato proprio a questo argomento, scritto da Quedex in personal

Sul Forum di GamesRadar si è scatenata una gara di creatività, che ha come "soggetto" il nostro Paolo Paglianti. Per saperne di più, andate a pagina 15.



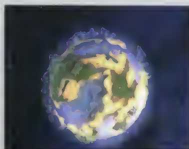
LA VENA CREATIVA SI È ESAURITA

Indistruttibile Nemesis, leggo GMC da molto tempo e, finalmente, mi sono deciso a scriverti. Nel 2005, troviamo titoli eccezionali come *Doom 3*, *Half-Life 2* e *Far Cry*, ma qual è la vera differenza tra questi giochi? Mi spiego: le tre realizzazioni seguono storie e intrecci diversi, ma fondamentalmente lo stile è sempre quello, ovvero "prendi le armi e spacca tutto". Certo, la diversità sta anche nel livello grafico, ma nemmeno qui le cose sono così nette. Alla fin fine, l'unica vera distinzione fra i titoli di cui sopra è l'ambientazione; le superfici metalliche delle costruzioni marziane di *Doom 3*, le acque cristalline dell'arcipelago di *Far Cry*, il paesaggio est-europeo di *Half-Life 2*.
Vengo al dunque: se notiamo già questo déjà vu tra i migliori titoli odierni, cosa accadrà in futuro? La fantasia delle case dei videogiochi sarà infinita? O, forse, si giungerà alla grafica perfetta, ma sempre con la "solita solfa" alla base?
Cosa ne pensi?

Mike258



Spore, di cui abbiamo pubblicato uno Scoop il mese scorso, promette di essere qualcosa di mai visto prima.



Mike, innanzitutto permettimi un'osservazione: tu citi tre FPS e ti lamenti perché il principio di base è trovare armi e sparare a tutto? Non è un po' come recriminare che tutte le partite di scacchi sono uguali e che, in fondo, si tratta sempre di dare scacco al Re avversario?
È certamente vero che la principale variazione tra un gioco e l'altro, all'interno dello stesso genere, è l'ambientazione e che le meccaniche tendono a ripetersi. Tuttavia, ciò è naturale e, per trovare nuovi stimoli, basta allontanarsi un po'. Anche il più feroce critico deve ammettere che *The Sims 2* è molto diverso da *Doom 3* e che *Guild Wars* è qualcos'altro ancora. Se poi provi a considerare *Spore*, il nuovo progetto di Will Wright, vedrai che c'è ancora margine di crescita e di variazione.

L'autore della lettera del mese riceverà un simpatico omaggio.


Dopo *Warcraft III*, Blizzard si è dedicata anima e corpo al mondo online, ma ciò non vuol dire che non tornerà ai giochi single player.



VITTIME DEL PROGRESSO
Carissima Nemesis,
sono un nonno, vecchio giocatore di videogame, e apprezzo molto i vostri continui richiami contro la pirateria. Ma... ho interi scaffali pieni di titoli originali, regolarmente acquistati e, grazie a Windows XP, non posso più gustarli (specialmente nei momenti di nostalgia). Solo per farti un esempio, cito *Magic* di Sid Meier (Windows 95), un bellissimo titolo che mi piacerebbe molto rigiocare (perché non lo riproponete voi?). In sostanza, mi sembra che l'aver comprato tanti giochi originali, alla fine, sia stata una fregatura: cosa ne faccio? Mi limito a guardarne malinconicamente le belle confezioni? Possibile che non esistano programmi che consentano di farli girare anche su XP, senza attendere che, fortuitamente, capitino in allegato alla vostra rivista? Grazie per una tua risposta. Ciao!

Lupo46

Nonno Lupo, permettimi di risponderti menzionando il mondo delle console. Se tu avessi acquistato molti giochi originali per l'Atari 2600 o per l'Intellivision, adesso ti lamenteresti perché non funzionano su Xbox e sulla PlayStation 2? Non credo – se ti fossero piaciuti tanto, avresti semplicemente conservato (o ricomprato) la console originale e, ogni tanto, la tireresti fuori per darle una spolveratina e disputare una partita veloce. Nulla ti vieta di fare lo stesso anche per i titoli su PC: prepara una piccola partizione sul tuo computer, installa Windows 95 o 98 e sei pronto a partire! Se, poi, dovessi trovarti ad avere qualche problema di driver perché il tuo hardware è troppo avanzato, nulla ti vieta di fare un piccolo (e intendo davvero piccolo) investimento e recuperare un vecchio portatile – un centinaio di euro potrebbero bastare, forse meno – da dedicare proprio ai giochi cui ti riferisci. Un'altra soluzione è installare DosBox, un programma davvero fantastico che ti permette di "emulare" il DOS sotto WindowsXP. Puoi trovarlo, insieme a molte pagine di spiegazioni su come usarlo (in inglese) a **http://dosbox.sourceforge.net/**. Incidentalmente, non mi ricordo di nessun *Magic* di Sid Meier...

ABBASSO I MMORPG!
Ave Nemesis.
Negli ultimi tempi, vivo su un isolotto in mezzo a un lago sotterraneo e accarezzo il computer dicendo: "il mio tesssoro". Sì, perché possiedo un PC potente, ma non so cosa farmene, come Gollum con l'Anello, dato che non posso giocare a *World of Worcraft*. Dopo il completamento dell'imperituro *Worcraft III* insieme all'espansione *The Frozen Throne*, non vedevo l'ora che uscisse un altro titolo Blizzard. Quando ho saputo di *World of Worcraft*, però, mi si è spezzato il cuore. Avevano creato un MMORPG e io aborro qualsiasi tipo di MMORPG, perché l'esperienza di gioco online è semplicemente una riproduzione del sistema in cui viviamo tutti i giorni. Questo genere di titoli creano assuefazione e diventano monotoni. Che cosa sono i MMORPG se non dei GdR senza fine o filo storico? Pretendo che Blizzard faccia qualcosa per rimediare al grave vuoto lasciato nel cuore di molti giocatori, dato che ci sono tante altre persone che conosco e che la pensano alla mia stessa maniera. Desidero anche sollevare il caso di chi deve affrontare spese esorbitanti per divertirsi, perché non basta solo il gioco, ma bisogna munirsi di un modem ADSL, per non contare le plurime ore che si trascorrono davanti al computer. Vorrei che Blizzard realizzasse un seguito: non necessariamente uno strategico; andrebbe benissimo anche un GdR, pur di sapere cosa accade dopo che Arthas si è assiso sul trono del Re dei Lich. Ti ringrazio anticipatamente per la lunga ed esauriente risposta che mi darai.

Darth_Holy

Non penso di avere pronta una risposta "lunga ed esauriente" – perché quanto dici è sostanzialmente vero, anche se un filino pessimista e forse esagerato (in fondo, sei sopravvissuto finora, no?). Quello che voglio fare, a parte invitarti a provare comunque *World of Worcraft*, è confortarti: con quest'ultimo, Blizzard si sta garantendo degli introiti tutt'altro che trascurabili, che presto potrebbero trasformarsi in titoli nuovi, tra cui, magari, un seguito per il tuo *Worcraft III*. Anche se un uccellino mi dice che *Diablo III* dovrebbe arrivare prima.

QUANTO VALGONO I VIDEOGIOCHI?
Ciao Nemesis,
avrei un piccolo favore da chiederti. Siccome sto scrivendo la mia tesi di laurea in Scienze della Comunicazione sui videogiochi, mi farebbe molto piacere riuscire ad avere dei dati sul fatturato annuo dell'industria in Europa. Ahimè! Ardua impresa, direi...
Dopo aver sondato la Rete in lungo e in largo, ho trovato delle analisi ben dettagliate sul mercato d'oltreoceano, ma su quello europeo niente. Se tu fossi a conoscenza di qualcosa, ti invito a farti viva, così riuscirò a laurearmi.

Alessandro

Alessandro, purtroppo c'è una ragione per cui le informazioni sul mercato europeo sono difficili da trovare: non esistono. O meglio, non sono riuscita a reperire dei dati consolidati e attendibili per tutta l'Europa, mentre non è difficile imbattersi in materiale relativo ai vari Paesi (per esempio, ELSPA traccia la situazione in Gran Bretagna). Quel poco che posso dirti (trovato qui: **www.video-games-survey.com/software.htm**, dove rintracciare anche altre informazioni utili) è che nel 2002, il mercato europeo complessivo, tra PC e console, era superiore ai 7 miliardi di euro. Per dati più approfonditi, temo che l'unica risorsa siano le ricerche di mercato professionali, che puoi comprare da vari siti come **www.marketresearch.com** – non so quanto ti siano utili, però, e mi perdonerai se non me la sono sentita di investire qualche migliaio di dollari per darti una risposta più precisa. Comunque, in bocca al lupo per la laurea!



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Andrea e Paolo
CrisTal*Ninja
Eclipse, Hangman, Loden, Fra, Kiodo e Matte3D
Fabio
Grimilde_Nera
Lorenzo Marras
Maksym Karpov
Markash Shagreel
Rappering
Raven from the Raft
Shinu
Simone "SLY" Kampa

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati a scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteo.bittanti@futureitaly.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@futureitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@futureitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware) annulla@futureitaly.it

FILOSOFIA SPICCIOLA

"La nostra società, già afflitta dalla globalizzazione e dalla discriminazione, tra non molto sarà intaccata anche dal sesso. I videogiochi già inducono a violenza – anche se credo che dipenda dall'individuo che usufruisce del titolo in questione, per esempio, se un videogiocatore è "mentalmente instabile" non dovrebbe poterlo utilizzare – e presto potremo ritrovarci in una società perversa, ancora più di quanto non sia oggi. Ci sentiremo spogliati." È quanto profetizza Fabrizio Marchionne (darktemplar16@hotmail.it), che "teme" un'ondata di videogiochi a sfondo sessuale. Prosegue Marchionne: "Immaginiamo un titolo come *World of Warcraft*, ma a sfondo erotico, con la tecnologia di oggi, la grafica di *Half-Life 2: Source*, che ritengo migliore di *Doom 3*, e la giocabilità del primo: un simile prodotto riscuoterebbe sicuramente un grande successo tra giocatori giovani e adulti. La società di oggi è pronta ad affrontare anche questo passo, ma lei cosa ne pensa?". Premesso che la globalizzazione non è una patologia, ma un fenomeno sociale, culturale ed economico troppo complesso per essere liquidato in una battuta e che l'affermazione "i videogiochi inducono alla violenza" mi pare quantomeno azzardata, ciò che mi sorprende è la relativa penuria di tematiche sessuali nei videogiochi nella "società di oggi". Considerando che il sesso ha favorito e accelerato la diffusione di tecnologie quali il cinema, la televisione via satellite, il videoregistratore, Internet e, molto probabilmente, i videofonini, la vera domanda che dobbiamo porci è: perché non è ancora disponibile un *World of Warcraft*, a sfondo erotico? È un problema tecnico? Estetico? Etico? Economico? A voi la parola.

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Caro prof. Bittanti,
ho letto con grande entusiasmo il suo intervento sul numero 103 di GMC (maggio 2005), a proposito del nuovo lavoro di Will Wright, *Spore*. In realtà, ero già venuto a conoscenza di qualcosa riguardo *Spore*, ma il suo articolo mi ha dato ulteriori stimoli. Quando ho letto "struttura emergente dell'interazione" – il mio cruccio videoludico da molti anni – sono quasi andato in estasi. Svanito l'entusiasmo e lasciato spazio al freddo raziocinio, ho riflettuto su alcune questioni che non mi danno pace. Immagino che le informazioni in suo possesso siano, forse, ancora troppo poche per rispondere adeguatamente. Comunque sia, qualche illuminazione sono convinto che riuscirà a darmela. Da quello che già sapevo, ma anche leggendo il suo articolo e recuperando ulteriori informazioni in Rete, mi sono chiesto se *Spore* sia davvero così innovativo quanto le impressioni lasciano supporre, oppure se non si tratti "solo" di una radicalizzazione all'ennesima potenza dello straordinario – e fin troppo sottovalutato – *REZ* di Tetsuya Mizuguchi. Ci ho pensato e ripensato, eppure "la struttura emergente dell'interazione" (nel caso di *REZ* la struttura musicale, ma in parte anche quella visiva), il protagonista che evolve dalle forme più semplici a quelle più complesse (nel caso di *REZ* l'evoluzione delle forme del linguaggio videoludico, dal punto/pallina alla forma tridimensionale antropomorfica), l'impatto grafico essenziale, ma assolutamente sofisticato, se non geniale, mi hanno ricordato il capolavoro di UGA/SEGA.
È chiaro, come scrivevo poco sopra, che allo stato attuale è difficile valutare e confrontare un oggetto estetico che ancora non è uscito con uno che, invece, è sulla piazza da diversi anni, ma ciò non toglie che la convergenza degli indizi permetta di impostare già da ora un parallelo con il lavoro di Mizuguchi, magari anche solo per farlo riscoprire a chi non ha avuto la fortuna di provarlo. Il suo intervento, però, mi riportato alla mente *REZ* anche nella conclusione. E questo sia perché quale gioco, se non *REZ*, si può definire eminentemente chemical-brothersiano, sia perché in quale titolo il game designer (Tetsuya Mizuguchi) può assurgere al ruolo di rockstar, se non proprio in *REZ*?
Secondo lei, "la struttura emergente dell'interazione" sarà tale, oppure



Spore sarà capace di "apprendere" ed "evolversi" in tempo reale, sulla base degli spunti forniti dal giocatore.

le affermazioni del game designer si dovranno scontrare, anche in questo caso, con la realtà delle limitazioni tecniche (mi vengono in mente le dichiarazioni a proposito di *Fable* di Molyneux, poi in gran parte smentite dall'incarnazione finale del gioco). In altre parole, secondo lei, allo stato attuale della tecnologia, è possibile una "reale" struttura emergente dell'interazione in tempo reale dell'utente con l'Intelligenza Artificiale del programma, così da dar vita a un vero e proprio "tessuto visivo" dinamico?
Nel ringraziarla per la sua attenzione e per i suoi interessanti interventi, la saluto cordialmente.

Lorenzo Marras
lorenzo.marras@fastwebnet.it

PS: Sui game designer come rockstar del ventunesimo secolo, ricordo una conferenza di Hideo Kojima in quel di Milano, per la presentazione di *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, che ricordava una celebrazione liturgica. Eravamo tutti in attesa che il profeta Hideo Kojima si "manifestasse". Più che del videogioco, sembrava di sentire parlare Hideo Kojima di una sorta di "mistica".

A costo di sembrare monotono, vorrei ribadire che *Spore* è l'idea ludica più originale degli ultimi cinque anni. Il gioco di Will Wright promette di amalgamare generi differenti – dalla simulazione alla strategia, dall'azione allo sparatutto – e, al tempo stesso, di essere specifico. Nel corso della presentazione ufficiale, Wright ha dimostrato in modo convincente la capacità del programma di "apprendere" ed "evolversi" in tempo reale sulla base degli spunti dell'utente. Considerando che già *SimCity* e *The Sims* presentano forme sorprendentemente sofisticate di interazione emergente, non ho ragioni per dubitare che *Spore* sarà meno intrigante da questo punto di vista. Fino a oggi, l'Intelligenza Artificiale è stata usata soprattutto per facilitare l'uso dei computer da parte degli esseri umani. Con *Spore*, Will Wright sta tentando di fare esattamente il contrario, ossia consentire al computer di "usare" il giocatore, personalizzando l'esperienza ludica sulla base delle scelte effettuate. Si passa, cioè, dall'umano che pensa come la macchina, alla macchina che pensa come l'umano. Un'inversione di centottanta gradi. Detto questo, la natura peculiare del gioco di Wright rende qualsiasi confronto con altri titoli altrettanto "anomali", come *REZ*, del tutto improbabile. Il fatto che *Spore* non sia ancora disponibile, inoltre, vanifica ogni tentativo di individuare affinità e analogie, tangenze e divergenze. Per quanto concerne, invece, il paragone tra Will Wright e Peter Molyneux, direi che non c'è partita: il papà di *SimAnt* vince su tutta la linea, almeno per quanto mi riguarda. Aspetto fiducioso *Black & White 2* e *The Movies*. Da anni, se è per questo.

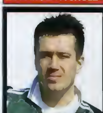


B&R


Star Wars Republic Commando presenta momenti impegnativi, da superare con i consigli giusti o con qualche trucchetto.

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ



Con *Syberia II* torna di moda l'avventura punta e clicca. È un genere che adoro, soprattutto d'estate, quando non ho voglia di sudare muovendo rapidamente il mouse in qualche FPS. Tuttavia, dopo aver affrontato anche una spassosa situazione con *Ralph*, non posso esimermi dal rigiocare qualche passaggio di *Star Wars Republic Commando* e *Half-Life 2*.

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO

B Gentilissimo Skulz, ogni volta che acquisto GMC, le pagine che cerco subito sono quelle del Botta & Risposta, perché trovo che la tua rubrica sia molto utile. Ho tentato spesso di scriverti, ma non ho avuto fortuna. Spero che questa volta le cose vadano meglio. Passo molto tempo con *Doom 3*, ma di tanto in tanto stacco e mi dedico a qualche passatempo, tipo *Ralph il Lupo all'Attacco*. Il problema è che sono rimasto bloccato nel livello delle api e dei cannoni. Ho preso la pecora e sono entrato nel palazzo, ma non so come sconfiggere il mostro.

Domeniko91

R Ciao giovane lettore. Il "boss" va affrontato con azioni calcolate: devi saltare il suo attacco onda d'urto e cercare di chiudere la distanza per convincerlo a inseguirti, ma attento a non balzargli troppo vicino. Poi, inizia a correre in cerchio, così da farlo stancare e accasciare al suolo. È il momento! Afferra la pecora, piazzala sul tasto nell'angolo per far apparire una ruota e salta sulle piattaforme di quest'ultima in modo da farla girare in senso orario. Un diamante irradierà luce in una parte della sala e non ti rimarrà che eseguire la sequenza di mosse altre due volte, per costringere il mostro a creare il ponte che ti condurrà alla fine del livello.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

B Ciao Skulz, sto giocando a *Star Wars Republic Commando*. Credevo fosse una passeggiata, invece mi trovo bloccato nel livello Belly of the Beast, quando una voce annuncia la distruzione della nave e in due minuti bisogna tentare di non farla saltare in aria, manomettendo un computer. Detto così sembra facile, il problema è che arrivano droidi a palate e, in più, ci sono delle maledettissime torrette che mettono fuori gioco la mia squadra. Non penso sia un bug del gioco, ma secondo me è impossibile, quindi ti chiedo cortesemente se esiste qualche soluzione e dei trucchi per risanare, almeno, il quantitativo di munizioni. Rispondimi e che la Forza sia con te.

Alessandro

R Ale, entriamo subito in azione! Sbarazzati del droide in cima al montacarichi e ordina ai tuoi compagni di Cercare e Distruggere. Procedi lungo la sala e bada bene di raccogliere gli approvvigionamenti sul lato destro. Appena attraversata la porta successiva, lancia un ECD contro i droidi, ma solo dopo che hanno smesso di rotolare. Quindi accogli con un paio di granate gli SBD che controllano il passaggio seguente. Prosegui senza risparmiare sugli ECD e vai a raccogliere le scorte nei pressi della porta che conduce al ponte. A questo punto, devi sbarazzarti delle torrette e spedire i tuoi ragazzi nelle postazioni dei cecchini, mentre tu dovrai recarti vicino alla finestra oltre la passerella, in modo da avere un angolo di tiro utile su entrambe le porte. In questo modo, dovresti riuscire a venire a capo del livello. In caso contrario, ti suggerisco

LINEA DIRETTA

R "Ciao Skulz," buondi **Fembren**. "Volevo dare una mano a **Barbara**, che nel numero 103 ha chiesto un aiuto per risolvere un enigma di *Gabriel Knight III*." Siamo tutti orecchie, soprattutto la nostra lettrice... "Per prendere in prestito il passaporto di Mosely, basta posizionare una caramella (che si trova nella hall dell'albergo) sul mobile nel corridoio, di fronte alla sua camera. Fatto ciò, è necessario scendere nella hall e premere il pulsante 33 vicino alla reception (corrispondente alla stanza di cui sopra). Poi, si tratta di salire subito per le scale più lontane dalla pulsantiera, accostarsi al muro a sinistra della camera di Mosely e aspettare che egli esca e si chini a raccogliere la caramella. Ed ecco il momento di sfilare il passaporto dalla tasca del nostro amico! Se così non dovesse funzionare, si può sistemare un'altra esca zuccherosa..." Bravo Fembren, sei stato molto preciso, spero di approfittare più spesso dei tuoi consigli.

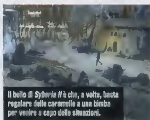
R "Ciao Skulz, sono **Andrea**, un lettore della vostra rivista."

LA PAROLA ALL'ESPERTO – HALF-LIFE 2

D Buonasera Skulz, anzi, oramai sarebbe meglio dire buonanotte. Chi scrive è un trentaseienne appassionatissimo di videogiochi e vostro fedele lettore da 5 anni. È la prima volta che ti contatto, ma questo è un caso grave. Sto giocando a *Half-Life 2* e mi sono impantanato. Sono fermo al porto (sai quello dove ci sono tutti quei ragnacci che sbucano da sotto la sabbia e le navi incagliate? Il nome è Autostrada 17). Ho fatto fuori tutte le guardie, con la gru ho abbassato il ponte e mi sono andato di là. Ho fatto il resto e mi sono trovato davanti il ponte spezzato a metà... Ma allora, come si fa ad andare dall'altra parte o a proseguire? Non mi va di usare i trucchi che avete pubblicato sul numero di aprile e vorrei farcela da solo, ma almeno spiegami come procedere. Ti ringrazio anticipatamente e vi faccio un bel in bocca al lupo per la rivista. Ciao e grazie.

Simone

R Buonasera anche a te, caro Simone. Ecco pronte le dritte per venire a capo della zona della gru. Intanto, gira l'attrezzo verso destra per far aprire un portone e lascia precipitare qualche container sulle teste dei nemici. Poi, dai un colpo di gru al ponte per farlo scendere e raggiungere così il magazzino. Fin qui, dovresti esserci arrivato da solo. Adesso, vai a sollevare il tuo mezzo di trasporto e calalo, sempre mediante la gru, sulla banchina di fianco all'edificio appena liberato. Lascialo lì un istante ed entra nel magazzino, per attivare l'interruttore che apre il portone successivo. Ora salta a bordo del "motorino", conducilo attraverso la nuova apertura e, poi, fino all'edificio che troverai alla tua destra. Sfrutta il turbo per saltare sulla rampa e oltre le finestre... A questo punto, ti lascio giocare in santa pace, perché non ti voglio rovinare la festa.


Il bello di *Syberia II* è che, a volte, basta regalare delle caramelle a una bimba per venire a capo delle situazioni.

di premere il tasto \ e inserire il codice **fierfek**, che ripristina il massimo delle munizioni. Se ancora non dovessi essere soddisfatto, afferra GMC di maggio e scatta a pagina 133.

SYBERIA II

B Ciao Skulz, è la prima volta che scrivo alla vostra magnifica rivista e lo faccio perché ho un problema con *Syberia II*. Mi sono bloccato nella parte iniziale, più precisamente nel punto in cui devo dare le caramelle alla bambina, per farmi consegnare la chiave del cancello. Il problema è che, quando tento di darle i dolciumi, lei se ne va! Ti prego, aiutami.

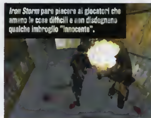
Giuseppe

R Amico mio, secondo me stai sbagliando approccio con la pulzella. Dopo aver preso le caramelle utilizzando la moneta sul distributore di sinistra, devi tornare alla banchina dove si trova il treno e raggiungere la zona del macchinario rotto. Gira attorno alla leva, sporgiti dalla ringhiera per vedere la bambina e scambiare due chiacchiere sulla chiave e sulle caramelle. Quando ti dirà che per aiutarti vuole qualcosa in cambio, utilizza le caramelle su di lei. Ora non ti rimane che aspettare che la piccola agganci la chiave al suo palloncino e te la spedisca per "posta aerea".

IRON STORM

B Sommo e geniale Skulz, è l'ennesima volta che ti scrivo e spero sinceramente che sia quella buona. Non mi perdo in chiacchiere e vado al sodo: volevo apprendere qualche trucco per *Iron Storm*, un gioco tanto bello quanto difficile. Confido in una tua risposta, grazie!

J.M.K.


Iron Storm pare piacere ai giocatori che amano le cose difficili e non disdegnano qualche imbroglio "innocente".

R Capisco perfettamente la tua situazione, amico dal nick maiuscolo. Quindi ti suggerisco di premere **Esc** mentre giochi e di inserire **SUPPLIES** per i rifornimenti, **LATOUNGA** per il massimo dell'energia e **BLINDAX** per le munizioni. Da un rapido controllo dei trucchetti, ho scoperto che dovrebbero funzionare con *Iron Storm* non patchato alla versione 1.04. Quindi, se hai già provveduto all'aggiornamento, ma vuoi comunque barare, ti toccherà reinstallare da capo il titolo.

SUL CD E SUL DVD
Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troverete molti altri trucchi e guide complete. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.



QUESITI DAL PASSATO – FUGA DA MONKEY ISLAND

Ciao Skulz,
sono un appassionato dei titoli d'avventura e sto giocando a *Fuga da Monkey Island*. Sono fermo su Lucre Island e non riesco a trovare la casa di Pietro Nasodilegno, che mi ha incastrato. Mille grazie.

Alex

Ciao Alex, recati nella Palude del Tempo e sali sulla zattera. Controlla l'orologio e, sulla base dell'ora, segui una data direzione: 12.15 sud, 1.05 est, 1.15 sud, 2.15 est, 3.10 sud, 3.30 nord, 4.30 sud e 5.10 est. Dopo che avrai seguito tre direzioni diverse, arriverai al cancello del Guybrush alternativo e affronterai una sfida mnemonica. In pratica, dovrai ricordarti (oppure annotarti) tutte le risposte e gli oggetti che il tuo alter ego finto ti darà nel corso della prova e ripeterli pari pari con il Guybrush vero. In questo modo, riuscirai a superare i cancelli che conducono all'alloggio di Nasodilegno.

Ciao carissimo, grazie per aver scritto a Linea Diretta. "Nel numero di maggio della rubrica, ho visto che **Marco** voleva un aiuto per *Max Payne*." Esatto! "Allora Marco, se sei nel livello La Parola alle Armi, devi uscire dalla stanza in cui hai preso la chiave e procedere dritto fino a una porta. Questa si aprirà, ma fai attenzione perché verrà avanti un tizio armato! Dopo averlo ucciso, sali, evita una granata e uccidi i malviventi. Procedi oltre ed elimina un altro sgherro, prima di raggiungere una sala con una ringhiera. Vai a destra, salta dal crepaccio e dirigiti nella stanza successiva, puntando verso la porta bianca. Anche qui, devi prestare molta attenzione, perché oltre ci sono quattro tizi ben armati. Dopo averli abbattuti, vai nella camera a destra e salta dalla finestra. Lascio a te il seguito! Ciao."

D "Ciao Skulz, sto giocando a *Silent Hill 4: The Room*." Ottimo survival-horror **Roberto**, anche se non il migliore della serie... Per provare la vera paura di casa Konami, ti consiglio il terzo capitolo. "Sono bloccato alla fine del mondo della prigione. Sono riuscito ad allineare le basi sanguinanti e ho visto il filmato, ma come faccio a disporre i fori per la luce? Inoltre, dove si trova la porta della cucina con la relativa combinazione?" Accidenti, non ci gioco da una vita e la memoria mi fa difetto, ma sono certo che tra i nostri prodi lettori ci sarà qualcuno pronto ad aiutarti.

QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!



Fr4nk "Piede di porco e Al "Gravity Gun" hanno dato un impulso decisivo al Thread "Brothers In Weapons", in cui si chiede di commentare le armi degli FPS, dalla genesi ai giorni nostri.



Questo mese, sondiamo il Forum di GamesRadar partendo dal **Canale** "Games Contact". Qui troviamo, tra centinaia di **Thread** dedicati alla comunicazione diretta lettore-redazioni, anche uno spudorato "Vesti il tuo Paolo Paglianti - Thread semiserio" a cura di Nemo Nihil. Con questo, mi guadagno l'esilio definitivo dal Forum... Nell'articolo introduttivo alle recensioni, il tenero Paolo Paglianti sfoggia regolarmente ironici travestimenti inerenti i videogiochi mensili. Chi non lo ricorda brandire uno spadone con zazzera incolta e camicia sgualcita? Chi non lo rammenta indossare elmetti o planare con un paracadute? E come non menzionarlo camuffato da Darth Maul in stile LEGO? Già, come non? Soprattutto, come non immaginarselo mentre aspetta Nemo Nihil sotto casa armato di clava, dopo che ha intercettato l'aggettivo "tenero". Comunque, finché rimane integro, sentiamo cosa ci propone Nemo: Ebbene, con questo **Thread**, ora anche tu, lettore, sì, proprio tu, hai la possibilità di sguinzagliare la tua creatività e sbizzarrirti agghindando Paolo come preferisci! Alla luce dei prossimi giochi, come sarebbe il tuo Paolo Paglianti nella rubrica di GMC?
Ragazzi, Nemo Nihil ha avuto un'idea frizzante come poche, quindi cerchiamo di premiare il suo "tenero" martirio, postando immagini a raffica e proponendo soluzioni alternative, tipo quella di costanet:
"Si potrebbe inserire in un prossimo DVD di GMC un programma simile al sottogioco presente in *Sam & Max Hit the Road*, in cui era consentito abbigliare tipo bamboline di carta il cane e il coniglio. Il problema è il costo eccessivo dei diritti di sfruttamento dell'immagine di PP."

Vedo che sei consapevole dei costi. A oggi, il **Thread** ha avuto un successo esagerato, al punto che qualcuno ha voluto sottolineare la foga creativa di tale xardas89. julianross84: Cavolo, ormai è il tuo lavoro questo! Ci dedichi un bel po' di tempo! E se ti assumono per fare ogni mese la caricatura di Paolo prima delle recensioni? E xardas89 risponde:
Al mattino non vado a scuola, il pomeriggio non faccio i compiti, esco poco e la notte ho il sonno non conciliato... oggi ho fatto a pugni. Con il "tenero"? Va bene, se vi interessano i capolavori a tema PP cliccate sul Forum e, comunque, gustatevi l'esempio pubblicato nelle pagine della Posta di Nemesis a pagina 8.

Torniamo a parlare di cose serie, come "*GTA San Andreas* - Topic Ufficiale". Dice CJ88: La bellezza di *GTA* è che riesce ad appassionare molte più persone di qualunque altro gioco e ribatte Gordon 135: Puro fanboysmo. *GTA San Andreas* è mediocrissimo. Ovviamente, è subito guerra d'opinione, fino a quanto wanzer: Oggi è uscito per PC!. Sottolineo che l'oggi di wanzer coincideva con la data di pubblicazione negli USA, che ha preceduto di tre giorni la nostra. Ora il titolone è nei negozi, a disposizione di tutti, tranne che di vanto: Maledetti esami universitari! Tieni botta, fratello, che studiare fa bene...

Altro giro di rotellina, altro **Thread**: "Brothers In Weapons". Non è un gioco che ci siamo persi per strada, ma una proposta genuina di Fr4nk: Vorrei rivolgermi a voi, appassionati di sparatutto, per commentare le armi dalla genesi (*Wolfenstein*, *Duke 3D*, *Doom*, *Heretic*, *Hexen*) ai giorni nostri. Se volete, potete scegliere un nick rifacendovi al nome di un'arma. Inizio io con un classico Fr4nk "Piede di porco". E proseguono Al "Gravity Gun", fabro "il Thompson", sca_2 "The BFG" e via così, fino a Pedro "L'arma della vita": Non posso postare uno screen, altrimenti mi bannano. Ecco, bravo, tanto abbiamo capito.

Tornado a parlare di videogiochi, ci piace far presente ai lettori che ancora non conoscono il Forum, quanto questo sia uno strumento utile allo scambio civile di opinioni, ma non solo (civile). Prendete per esempio il povero Miki90 del **Thread** "First To Fight: che ne pensate?": L'ho comprato e devo dire che è divertente, con una grafica molto bella. L'I.A. mi sembra decente e dare i comandi è semplice. Insomma, è un buon gioco per chi, come me, ama gli sparatutto, specie quelli tattici in prima persona. Argomentazione esaustiva, che meriterebbe una risposta a tono. Invece, Decius: Per me è una mezza ******! Dopo aver decriptato gli asterischi, datevi da soli una tirata d'orecchie se in passato avete risposto così a qualcuno.

Siamo alla fine, lo spazio latita. L'appuntamento è sempre sul Forum di GMC e, tra un mese, sulle pagine della rivista.

LE ALTRE VOCI DEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco quale citazione per iniziare a conoscerli.

Il forum del forum
"I raduni", autore m@x 89
Mi sono stancato di vedere utenti di GamesRadar solo sul Forum. Tuttavia, anche se organizzassimo un raduno, pochissimi verrebbero a saperlo, perché la sezione riservata a questo argomento è imboscata e molti non sanno nemmeno che esiste. Non si può fare qualcosa per renderla più visibile?

RetroRadar
"Le nostre musiche preferite", autore Darth Threepwood
Quali sono le musiche (dei vecchi giochi, ovviamente) che vi sono rimaste stampate nella testa? Me ne ricordo parecchie, ma su tutte adoro quelle orientaleggianti di *Full Contact*. A volte, mi ritrovo a fischiettare motivetti di giochi che neanche ricordo.

Mercatino
"[PC] cerco gioco *Virtuo Tennis*", autore Frenky
Come da titolo, cerco questo gioco di tennis nella versione PC a un prezzo che, possibilmente, non superi i 30-35 euro. Va bene sia la prima versione sia l'Xplosiv. Scrivete, scrivete!

Glossario

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

I campi di battaglia sono di nuovo affollati, grazie allo spettacolare *Battlefield 2*, che ci porta nei caldi territori del teatro mediorientale. E per le pause meno cruente, *WildSnake Pinball Invasion 2* ci offre orde di invasori alieni da contrastare a colpi di flipper.

A cura di **Marcello Cirillo**

Lista completa dei contenuti dei CD 4

Oltre alle copertine in formato CD e DVD, all'indispensabile manuale in italiano e al prologo al gioco nella nostra lingua (in PDF), il materiale aggiuntivo per *Divine Divinity* comprende anche la patch ufficiale per aggiornare il gioco alla versione 1.34, nonché la traduzione completa realizzata dagli infaticabili membri dell'ITP, che ci permetterà di gustare appieno il titolo allegato a GMC, anche qualora non conoscessimo bene l'inglese.

SALE GIOCHI D'ALTRI TEMPI

Dopo *Arkanoid* e *Pac-Man*, i più celebri titoli da sale giochi sono senza dubbio gli sparatutto "estremi", quelli, per intenderci, in cui la potenza di fuoco è fondamentale e difficilmente si riesce a sopravvivere senza missili a ricerca automatica e mitragliatori laser.
Astrobatics è un perfetto esponente del genere: adrenalinico e divertente, ci vede al comando di una navicella spaziale, con cui dovremo fare fronte a orde di improbabili nemici.
Presentato tra gli shareware di questo mese, *Astrobatics* ci permette un'ora di combattimenti stellari prima di richiedere l'acquisto del titolo completo.

SPARATUTTO ONLINE

BATTLEFIELD 2

DEMO DEL MESE – GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

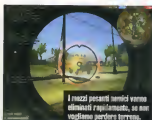
L'intramontabile *Battlefield 1942* ha finalmente un degno erede!

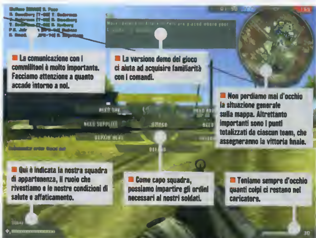
Non più ambientato sui campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale o nelle umide foreste vietnamite come i suoi predecessori, *Battlefield 2* ci vede impegnati in Medio Oriente, alle prese con scontri affrontati con mezzi e armi all'avanguardia.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Modalità di fuoco alternativa
Spazio – Salto
R – Ricarica arma
F – Cambia arma
CTRL sx – Accovacciato
Q – Comunicazione radio
T – Impartisci/ricevi ordini
ESC – Menu

Lo stile d'azione che ci viene offerto è quello cui gli altri due titoli (*BF 1942* e *Battlefield Vietnam*) ci avevano abituato: gruppi di giocatori, umani o simulati dal computer, si affrontano in schieramenti opposti, con obiettivi che cambiano da partita a partita, per quanto rimanga sempre di vitale importanza la cattura di alcuni "punti strategici". Sebbene i punti cardine del gioco non siano variati rispetto ai precedenti capitoli della saga, molti cambiamenti sono stati apportati per rendere le nostre battaglie più verosimili. Oltre a un notevole aggiornamento della veste grafica, potremo godere di ambientazioni più vive che mai, in cui verranno richiesti approcci differenti all'azione.
Anche il sistema di gioco è stato migliorato, introducendo il concetto di squadra, che ci obbligherà a cooperare in maniera più stretta con gli altri giocatori e che ci consentirà, in caso di morte prematura, di ricomparire al fianco dei nostri commilitoni in prima linea.
Oltre al demo vero e proprio, ci verrà proposta anche l'installazione di GameSpy Arcade e delle indispensabili DirectX 9.0c.
Una volta avviato il titolo, oltre a lanciarci in azione come giocatore singolo, grazie al supporto di GameSpy potremo registrare gratuitamente un nostro profilo per le partite in Rete e cercare automaticamente i server su cui provare le potenzialità multiplayer di *Battlefield 2*. Su questo numero, inoltre, è presente la recensione di *Battlefield 2*, a pagina 90!


Le battaglie in Rete potranno essere davvero spettacolari.


I mezzi pesanti nemici vanno eliminati rapidamente, se non vogliamo perdere terreno.


La comunicazione con i commilitoni è molto importante. Facciamo attenzione a quanto accade intorno a noi.
La versione demo del gioco ci aiuta ad acquisire familiarità con i comandi.
Non perdiamo mai d'occhio la situazione generale sulla mappa. Altrettanto importanti sono i punti totalizzati da ciascun team, che assegneranno la vittoria finale.
Qui è indicata la nostra squadra di appartenenza, il ruolo che rivestiamo e le nostre condizioni di salute e affaticamento.
Come capo squadra, possiamo impartire gli ordini necessari ai nostri soldati.
Teniamo sempre d'occhio quanti colpi ci restano nel caricatore.

■ **Casa** EA Games
■ **Requisiti** Pentium4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 470 MB HD, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c

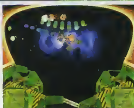
NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\EA Games\Battlefield 2 Demo\Uninstall Battlefield 2 Demo** e proseguiamo, scegliendo di rimuovere completamente il gioco.
Quando ci viene chiesto se abbiamo intenzione di eliminare anche i profili creati, mettiamo il segno di spunta a tutte e tre le caselle e ultimiamo il processo di disinstallazione per eliminare dal nostro sistema ogni traccia del gioco.
Qualora avessimo installato sul PC anche GameSpy Arcade per giocare in Rete a *Battlefield 2* e volessimo rimuoverlo, dal menu di Avvio selezioniamo la voce **Programmi\GameSpy Arcade\Uninstall GameSpy Arcade**. Seguiamo le istruzioni a video per eliminare il programma

FLIPPER

WILDSNAKE PINBALL INVASION 2

Un flipper per un divertimento veramente spaziale.


La pallina infuocata è l'arma più efficace a nostra disposizione.



La simulazione elettronica dei vecchi, magnifici flipper non è certo una novità, ma questa volta WildSnake ha voluto rendere le cose più interessanti, aggiungendo al tradizionale gioco da bar elementi di ben due altri classici, il mai dimenticato *Space Invaders* e l'altrettanto famoso *Arkanoid*.
Il nostro scopo sarà, infatti, quello di abbattere con le palline del flipper schiere di agguerriti invasori alieni, che potranno anche rispondere al fuoco grazie a delle sfere di energia. Gli obiettivi della nostra partita sono semplici: scongiurare la minaccia nemica e accumulare più punti possibile, senza dimenticare di raccogliere gli importanti bonus che, di tanto in tanto, appaiono sullo schermo, come la pallina infuocata, che passa attraverso le file aliene distruggendo tutto ciò che incontra, o i preziosi scudi che impediscono alle nostre munizioni di cadere tra i due flipper centrali. Il demo ci offre un'ora di gioco, a partire dal primo avvio, su uno dei campi di battaglia previsti per il titolo completo.

COMANDI PRINCIPALI
SHIFT sx – Flipper sinistro
SHIFT dx – Flipper destro
Z/-/Spazio – Colpisci il flipper

■ **Casa** WildSnake Software
■ **Requisiti** PIII 600 MHz, 64 MB RAM, 32 MB HD, Scheda 3D 16 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\WildSnake Software\Invasion 2 Pinball\Uninstall Invasion 2 Pinball** e proseguiamo. Scegliamo di rimuovere il gioco per eliminarne ogni traccia dal nostro sistema

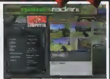
PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati.
Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



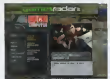
Ben quattro gli shareware presentati questo mese sul CD. Gli amanti dell'azione troveranno pane per i propri denti con il dinamico *Astrobotics*, mentre i nostalgici potranno consolarsi con *Bricks of Egypt*, rivisitazione archeologica del leggendario *Arkanoid*. Completano la rosa *Cubis Gold*, un puzzle game che ci vede alle prese con una serie di cubi colorati, e *Poker Superstars Invitational*, che ci impegnerà in adrenaliniche partite al tavolo verde.



La sezione Utility ci offre tutti i programmi indispensabili per giocare e sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come WinZip, storico programma realizzato per estrarre e creare file compressi, o come l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, che ci consente di leggere i documenti in formato PDF. Tra le Utility, vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare tutte le gabole disponibili per i nostri giochi preferiti.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Come sempre, sia sul CD demo sia sul DVD allegato alla rivista, è presente una vasta collezione delle soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare tutti i giocatori in difficoltà.
Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i nostri problemi, non ci resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troveremo il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarcela in qualsiasi situazione.



Questo mese, la sezione Mod sul CD si limita all'immancabile e indispensabile materiale aggiuntivo per il gioco allegato, *Divine Divinity*. Oltre alle copertine, sia in formato CD sia in quello DVD, troviamo anche il manuale e il prologo al gioco in italiano in PDF, la patch ufficiale che aggiorna il titolo alla versione 1.34 e la traduzione in italiano dell'interfaccia, dei sottotitoli e di tutti i testi a video realizzata dai membri dell'Italian Translation Project.



Il DVD di questo mese ci offre una lunga serie di filmati, grazie ai quali potremo goderci le anteprime di molti capolavori. *Quake IV*, *Hellgate London*, *Prey* e tanti altri titoli ci mostreranno le proprie potenzialità in spettacolari video. Non dimentichiamo di dare un'occhiata alle bellezze femminili che hanno allietato i visitatori della celebre fiera E3 di Los Angeles!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 Euro

Se non vi basta il CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troverete i seguenti contenuti speciali.

DEMO

AREA 51

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

L'FPS di Midway ha il suo demo, che include un lungo filmato introduttivo in grafica computerizzata e una sezione del gioco completo, in cui cominciare a esplorare alcune stanze della famigerata Area 51 e fare la conoscenza con i suoi "particolari" abitanti. Per iniziare l'esplorazione, basta lanciare il file d'installazione **area51_demo_fp.exe** cliccando semplicemente su Esegui. La recensione di *Area 51* vi attende a pagina 102.

CODENAME: PANZERS – PHASE TWO

P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

I carri armati del gioco di strategia in tempo reale di CDV invadono ancora una volta i nostri PC con il demo dell'atteso *Codename: Panzers – Phase Two*, in cui ci si troverà a misurarsi in astuzia nientemeno che con la "volpe del deserto", il leggendario generale tedesco Rommel. Per installare il demo, basta lanciare il file **Panzers Phase Two.exe** cliccando su Esegui.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Mosso dall'ultima evoluzione dell'Invictus Engine, a detta degli sviluppatori estremamente realistica nella gestione della fisica delle vetture, questo terzo demo di *Cross Racing Championship 2005* propone, rispetto alle versioni precedenti, due tracciati inediti su cui mettere alla prova le nostre capacità di pilota in modalità QuickRace, TimeTrial e multiplayer. Per farlo, basta cliccare su Esegui per lanciare il file d'installazione **CRC_2005_Demo_Setup_v1[1].22.exe**.

PRO CYCLING MANAGER

PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Pro Cycling Manager (o *Cycling Manager 5*) è l'ultimo episodio della serie ciclistica di Cyanide Studio. In questo demo, potremo metterci alla prova in una tappa di montagna particolarmente impegnativa (da Savignano al Sestriere) alla guida del Team CSC, capitanato dal campione nostrano Ivan Basso. Installiamo il demo tramite il file **PCM_Demo_CSC.exe** per assaggiare le salite del Giro d'Italia, almeno virtualmente.

PSYCHONAUTS V1.02

P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

La versione 1.02 del demo di *Psychonauts* apporta qualche modifica alle inquadrature, alla grafica e alla giocabilità del titolo di Double Fine Productions, da provare, riveduto e corretto, dopo aver provveduto all'installazione grazie all'eseguibile **psychodemo-v102.exe**.

SUPREME RULER 2010

PII 400 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB

In questo complicato demo pubblicato da Strategy First dovremo spremerci le meningi per interpretare e gestire al meglio gli innumerevoli parametri strategici, economici e militari che caratterizzano ogni sezione del gioco, dal tutorial alle missioni multiplayer. Lanciamo il file **SR2010-Demo.exe** tramite Esegui per assaggiare lo spessore di *Supreme Ruler 2010*. Abbiamo recensito *Supreme Ruler 2010* a pagina 108.

THE BARD'S TALE

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Il sarcastico gioco di ruolo/azione sviluppato da inXile Entertainment prende in giro tutti i luoghi comuni del genere fantasy. Il demo qui presente consente di assaporare lo spirito cinico e scanzonato del Bardo grazie a un tutorial e a un'intera missione di gioco. Per installare la versione dimostrativa di *The Bard's Tale* clicchiamo su Esegui, lanciando così il file auto-installante **bardstale_demo_en.exe**. La recensione di *The Bard's Tale* è pubblicata a pagina 97 di questo numero.

WORMS 4 MAYHEM

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

I simpaticissimi vermicelli, dagli occhi grandi almeno quanto la loro propensione omicida, tornano sui nostri schermi grazie a *Worms 4: Mayhem*, l'ultima fatica dei geniali Team 17. Lasciamo che l'eseguibile **Worms 4 Mayhem.exe** ci guidi nell'installazione del demo, un succoso assaggio di quel che ci aspetta nel gioco completo, recensito a pagina 94.

PATCH

ACT OF WAR DIRECT ACTION – PATCH V1.05

L'aggiornamento per l'interessante titolo strategico in tempo reale targato Atari, oltre a correggere gli ultimi bug scovati, offre un nuovo map editor, una decina abbondante di livelli inediti per la modalità multiplayer e alcune modifiche al bilanciamento globale del gioco. L'eseguibile **actofwar_directaction_patch3.exe** si occupa per noi dell'installazione automatica della patch.

BOILING POINT: ROAD TO HELL - PATCH V1.1

L'ultima patch per il GdR/azione targato Deep Shadows, una volta installata, corregge la maggior parte dei problemi tecnici relativi alla gestione dell'inventario, alla protezione SecuRom e alla visualizzazione delle animazioni di gioco. Per avere un titolo molto più stabile, quindi, non ci resta che lanciare il file auto-installante **BOILING-POINT-EUROPE_RETAIL-UPDATE1_1.EXE**.

DOOM 3 – PATCH V1.3

Il nuovo aggiornamento disponibile per il terzo capitolo della saga di *Doom* corregge alcuni problemi di sincronizzazione con il recentissimo add on *Resurrection of Evil*, aggiunge il supporto per l'anticheat Punkbuster e, in generale, migliora l'esperienza multiplayer del gioco. Lanciamo l'eseguibile auto-installante **D3_1_3.exe** per applicare questa patch, la numero 1.3.

ELITE WARRIORS VIETNAM PATCH V1.03

Le principali innovazioni apportate dall'update 1.03 per il gioco nFusion Interactive consistono in una più efficiente gestione delle partite multiplayer e in un miglior bilanciamento di quelle single player. Eseguiamo il file **EliteWarriorsVietnam-Patch103.exe** per installare la patch.

■ **EMPIRE EARTH II – PATCH V1.10**
La seconda patch per la versione italiana dell'RTS confezionato da Mad Doc Software sotto l'etichetta Vivendi apporta numerosi miglioramenti, sia aggiungendo nuove opzioni, sia correggendo alcuni bug che infestavano il gioco, oltre a perfezionare il bilanciamento delle varie unità. Installiamo la patch avviando l'installazione automatica grazie all'eseguibile **ee2_update_it_100-105_110.exe**.

■ **PARIAH – PATCH V1.02**
Digital Extremes ha pubblicato questa seconda patch ufficiale per il suo sparatutto in prima persona, apportando una miriade di piccole modifiche (mappe comprese) alle meccaniche di gioco e aggiungendo, nel frattempo, anche il supporto multiplayer per GameSpy Arcade. Lanciamo l'eseguibile auto-installante **pariah_patch_v1.02.exe** per aggiornare *Pariah* all'ultima versione.

■ **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY – PATCH V1.03**
L'ultima patch per il gioco d'infiltrazione silenziosa con protagonista il sempre più carismatico Sam Fisher si concentra sulla modalità multiplayer del titolo Ubisoft, migliorando le dinamiche del Versus Mode, supportando il proxy per la connessione con ubi.com e, in generale, garantendo una migliore qualità dell'esperienza multigiocatore. Per installare l'aggiornamento, eseguiamo il file **splinter_cell_chaos_theory_1.02_To_1.03_euro.exe** se il gioco è già aggiornato alla versione 1.02, altrimenti lanciamo l'eseguibile **splinter_cell_chaos_theory_1[1].00_To_1.03_euro.exe**.

■ **STRONGHOLD 2 PATCH V1.2**
Il valido simulatore "di castelli" e di vita medioevale disponibile per PC si perfeziona, grazie a questo secondo aggiornamento, che affina le sezioni multiplayer e single player nella direzione di un maggior bilanciamento e giocabilità, eliminando i bug "sopravvissuti" alla prima patch. Non indugiamo oltre e installiamo l'aggiornamento contenuto nel file **sh2_v1.2_from_v1.0_update_it.exe**.

■ **THE CHRONICLES OF RIDDICK – DEVELOPER'S CUT PATCH V1.1**
La patch 1.1, la prima per le versioni europee di *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, apporta una grande quantità di correzioni migliorative di carattere prettamente tecnico, ponendo rimedio ai problemi riscontrati con alcune schede NVIDIA e aggiungendo il supporto per l'uso dei sempre più diffusi gamepad. Lanciamo l'installazione automatica eseguendo il file **riddick_update_eu_10_11.exe**.

■ **WORLD OF WARCRAFT – PATCH V1.5.0. INGL**
Blizzard ha rotto gli indugi, pubblicando l'attesa patch numero 1.5.0 per le edizioni inglesi di *World of Warcraft*. L'aggiornamento aggiunge gli inediti Player Versus Player Battlegrounds con le arene Alterac Valley e Warsong Gulch, oltre a continuare nell'opera di affinamento e bilanciamento di tutti gli innumerevoli fattori che compongono l'indimenticabile esperienza i gioco. Facciamo clic su **wow-1.5.0-engb-patch.exe** per dare il via all'installazione di questo aggiornamento.

ADD ON

■ **AMERICA'S ARMY: SPECIAL FORCES (Q-COURSE)V2.4.0**
Lo sparatutto multiplayer creato dall'Esercito degli Stati Uniti si rinnova in continuazione, arrivando alla versione 2.4.0, che incorpora quattro nuove missioni, due armi inedite, un motore grafico migliorato e qualche modifica minore al gameplay. Clicchiamo su **AmericasArmy240.exe** per far partire automaticamente l'installazione del gioco.

■ **BATTLEFIELD VIETNAM – POINT OF EXISTENCE V0.4.2**
L'ultima versione di questo Mod d'ispirazione moderna per il sempre valido *Battlefield Vietnam* aggiunge una valanga di effetti visivi e sonori, una manciata di nuove armi e qualche veicolo inedito (come il poderoso lanciamissili mobile SA-17 Grizzly). Installiamo il Mod lanciando l'eseguibile auto-installante **PoEv0.4.2_Full_Client.zip** e seguendo le istruzioni a video.

■ **DIVINE DIVINITY – MATERIALE AGGIUNTIVO**
Le copertine in formato CD e DVD, il manuale in italiano e la traduzione del prologo di *Divine Divinity* vanno ad aggiungersi alla patch d'aggiornamento 1.34 e a quella di traduzione nella nostra lingua dell'interfaccia, dei sottotitoli e di tutti i testi a video realizzata in esclusiva dall'ITP. Per applicare la traduzione al gioco completo allegato questo mese, vi rimandiamo alla Guida a pagina 20.

■ **GTR – FIA GT 2005 MOD**
Un interessante Mod per il capolavoro automobilistico dei SimBin, che converte il gioco originale nell'accurata simulazione del campionato FIA GT 2005, includendo tutti i team e le vetture che vi partecipano, compresa la stupenda Maserati Mc12. Per far rombare il suo potente motore, basta lanciare il file **Setup_FIAGT2005Mod.exe**.

■ **HALF-LIFE 2 – CAPTURE THE FLAG BETA V1.4**
L'ultima versione, nonché la più stabile, del *Capture the Flag Beta* di *HL 2*. Facciamo doppio clic sull'eseguibile auto-installante **hl2ctf_beta14_full.exe** e selezioniamo la modalità CTF dall'interfaccia Steam (sezione Altri Giochi) per goderci *Half-Life 2* anche in modalità "cattura la bandiera".

■ **HALF-LIFE 2 - GARRY'S MOD V8.3**
Tra le novità introdotte dalla versione 8.3 del celebre *Garry's Mod*, il Mod che meglio sfrutta i grandiosi algoritmi fisici di *HL 2*, ci sono icone e menu inediti, nuovi bot capaci di "mimare" le nostre azioni e, soprattutto, dei PNG (personaggi non giocanti) più attivi e funzionali, in grado d'inscenare da soli enormi battaglie campali. Lanciamo l'eseguibile **gmod_83.exe** per installare il Mod nella directory corretta (**Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**), quindi selezioniamolo dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ **HALF-LIFE 2 PLAN OF ATTACK V2.1**
L'ultima versione di *Plan of Attack*, un Mod prettamente multiplayer che esalta la componente strategica degli scontri a fuoco di *HL 2*, dalla scelta della classe di appartenenza del personaggio alla pianificazione delle manovre di attacco e di difesa. Lanciamo l'eseguibile **Plan_of_Attack_-_Beta_2.1_Full.exe** per installare il Mod e inseriamo, quando richiesto, il percorso d'installazione corretto (**Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**). Per giocare, selezioniamo *Plan of Attack* dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

SHAREWARE

La selezione di giochi shareware di questo numero propone:

Astrobatics
Bricks of Egypt
Cubis Gold
DDD Pool
Jewel Quest
Poker Superstars Invitational

VIDEO

La sezione video di questo mese si apre in bellezza, grazie alla succosa carrellata fotografica di "E3 girls" direttamente dalla fiera tenutasi a Los Angeles. Anche i filmati più strettamente videoludici, comunque, non scherzano in quanto a raffinatezza. Rifacciamoci gli occhi con *Quake IV*, *GTA: San Andreas*, *Hellgate London*, *Prey*, *Battlefield 2*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* e con i video dimostrativi delle potenzialità del chip per la fisica di Ageia. Infine, chiudiamo come da tradizione con la sempre spettacolare rubrica Gol del Mese.

GIOCO COMPLETO DIVINE DIVINITY

Sangue del Demonio, la landa è colpita da un'epidemia di invasati! Un insolito eroe si rimbocca le maniche e si tuffa tra i misteri della "Divina Divinità".

COME GIOCARE

Per installare su PC e tradurre in italiano *Divine Divinity* è necessario innanzitutto seguire la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e Disinstallazione**. Fatto questo, si dovrà aggiornare il gioco alla versione più recente, la 1.34, seguendo le istruzioni del box **Aggiornamento del gioco**. Infine, sarà la volta di applicare la patch di traduzione in italiano a cura dell'Italian Translation Project, come spiegato in **installazione della traduzione in italiano**. Questa guida fa riferimento alla traduzione realizzata dall'ITP per quanto riguarda tutti i termini di gioco: nomi degli incantesimi, delle abilità, eccetera.

REQUISITI DI SISTEMA

Divine Divinity ha dei requisiti insolitamente modesti. Per giocare basteranno un Pentium II 450 MHz, o superiore, 128 MB RAM, una scheda grafica con 8 MB RAM e 1,7 GB liberi su disco fisso per l'installazione minima (2,5 GB liberi per quella completa). Noi consigliamo un processore Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM e una scheda 3D da 64 MB. Alcune opzioni nel gioco consentono di diminuire leggermente la qualità della grafica per andare incontro ai sistemi meno recenti, ma la giocabilità non ne verrà assolutamente compromessa. I sistemi operativi supportati da *Divine Divinity* sono Windows 98, ME, 2000 (con Service Pack 2) e XP.

PROBLEMI INASPETTATI?

Per qualsiasi probleme di instellezione o compatibilità non trettato in questa guide, fate riferimento el Forum del nostro sito, http://forum.gamesradar.it, per la precisione el cenele Gemes Contact, dove troverete une sezione dedicata el gioco completo, intitolata GMC – Gioco Completo Allegato.

1 INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Prima di dare il via all'installazione di *Divine Divinity*, disattiviamo eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inseriamo il **CD 1 Installation CD** nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a far partire automaticamente la procedura. Basterà cliccare sul comando **Next**, nella schermata che apparirà. Se ciò non accadesse, esploriamo il **CD 1 Installation CD** e clicchiamo due volte sul file **Setup.exe**.
Alla prima schermata, clicchiamo su **Next**; selezioniamo **Yes, I agree** alla richiesta di accettare la licenza e clicchiamo ancora su **Next**. A questo punto, dovremo specificare le dimensioni dell'installazione di gioco. Se scegliamo quella Massima (Maximum Installation), avremo bisogno di 2,5 GB liberi sul disco fisso in cui desideriamo posizionare *Divine Divinity*, mentre optando per quella Minima (Minimum Installation) lo spazio richiesto sarà di soli 1,7 GB. Dalla stessa schermata, dobbiamo anche decidere la directory in cui installare il gioco. Se quella predefinita (**C:\Programmi\Divine Divinity**) ci va bene, clicchiamo su **Next**; altrimenti selezioniamo **Browse** e, nella finestra che apparirà, digitiamo la directory desiderata, cliccando poi su **OK** e su **Next**. Da notare che, se sul disco fisso che avremo scelto per l'installazione non vi sarà abbastanza spazio, l'opzione **Next** non sarà selezionabile.
Clicchiamo una seconda volta su **Next**, quindi una terza: il programma di installazione comincerà a copiare i file del gioco su hard disk. Quando sullo schermo apparirà la richiesta di inserire il secondo Installation CD, inseriamo nel lettore il CD 2: l'installazione dovrebbe continuare automaticamente, ma se ciò non avvenisse clicchiamo su **Next**. Quando, infine, ci verrà richiesto il Play CD, inseriamo il CD 3; una volta di più l'installazione dovrebbe riprendere automaticamente, altrimenti clicchiamo su **Next**. Completata l'installazione, il programma ci chiederà se desidereremo creare una scorciatoia al gioco sul Desktop (Create Shortcut) e se vorremo controllare la nostra versione di DirectX (Check for DirectX Version). Selezioniamo le opzioni desiderate e clicchiamo su **Finish**.
Ricordiamo che, per giocare a *Divine Divinity*, è necessario avere sempre il **CD 3 Play CD** inserito nel lettore.
Per disinstallare *Divine Divinity*, andiamo su Pannello di controllo, clicchiamo su Installazione Applicazioni e rimuoviamo il gioco. Terminiamo cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.


Il nostro campo visuale, all'inizio, sarà limitato. Acquisendo delle abilità specifiche, però, il suo raggio crescerà fino ad abbracciare quasi tutto lo schermo.

2 AGGIORNAMENTO DEL GIOCO

Una volta installato il gioco, è necessario installare l'aggiornamento alla versione 1.34 (che è, tra l'altro, indispensabile se vorremo avvalerci della traduzione di *Divine Divinity* nella nostra lingua a cura dell'ITP). Clicchiamo due volte sul file **DivPatch_134_English.exe** contenuto nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Divine Divinity\Aggpatch** del **CD 4** dei demo e del **DVD**. Quando apparirà la schermata iniziale della patch, clicchiamo su **Next**, una seconda volta su **Next** e, quando l'aggiornamento sarà completato, su **Finish**. *Divine Divinity* sarà aggiornato alla versione 1.34.
Ricordiamo che per giocare a *Divine Divinity* è necessario avere sempre il **CD 3 Play CD** nel lettore.

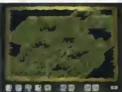
3 INSTALLAZIONE DELLA TRADUZIONE IN ITALIANO

Per installare la traduzione in italiano dell'interfaccia, dei sottotitoli e di tutti i testi a video, è necessario avere prima aggiornato il gioco alla versione 1.34!
Clicchiamo sul file **Traduzione_Divine_Divinity_v1.0.exe** contenuto nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Divine Divinity\Itapatch** del **CD 4** dei demo e del **DVD**. Leggiamo, se vogliamo, le note fornite dall'ITP nella schermata iniziale e indichiamo la directory in cui abbiamo installato il gioco (se abbiamo lasciato quella predefinita, il percorso sarà **C:\Programmi\Divine Divinity**). Clicchiamo su **Installa**. Il programma copierà i file di traduzione in italiano e si chiuderà automaticamente.
Per controllare di avere completato tutto a puntino, facciamo partire il gioco, selezioniamo le opzioni hardware (vd. paragrafo **Opzioni Hardware**), saltiamo i filmati di introduzione e osserviamo la prima schermata. Se la patch dell'ITP sarà stata installata correttamente, saremo accolti da una presentazione nella nostra lingua.
Mentre giochiamo a *Divine Divinity*, rivolgiamo i nostri ringraziamenti per lo splendido lavoro svolto all'ITP, Italian Translation Project (**www.itpteam.org**), che ha realizzato in esclusiva per GMC questa eccellente traduzione!



Nel gioco, troveremo libri e documenti sulle storia del mondo e le sue leggende, un po' come in *Baldur's Gate* e *Morrowind*.





LA SCELTA DEL PERSONAGGIO

All'inizio di ogni nuova partita di *Divine Divinity*, dovremo fare tre scelte: decidere la professione del personaggio che interpreteremo, il suo sesso e il suo nome. Il nome potrà essere stabilito liberamente e non avrà un impatto concreto sul gioco. Il sesso influenzerà alcuni dei dialoghi con i personaggi non giocanti. Per esempio, se opteremo per una ragazza, alcuni potranno complimentarsi per la sua bellezza o rivolgersi a lei al femminile e, soprattutto, ciò darà alla nostra eroina due abilità di partenza diverse rispetto alla controparte maschile. La professione modificherà radicalmente cosa il nostro alter ego sarà in grado di fare e imparare durante il gioco. In *Divine Divinity* avremo modo di scegliere tra tre professioni di partenza, ognuna dotata di una "mossa speciale" a lei propria:





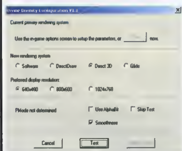
Survivor – Gli appartenenti a questa classe sono adepti nell'arte di arrangiarsi, nel muoversi al di fuori della legalità e nello sfruttare trucchi e astuzie per sopravvivere. Le ombre sono il loro ambiente preferito e, per il Survivor, l'uso del cervello è un'arma più affilata di una spada.

Guerriero – Combattere e brandire armi sempre più potenti è il massimo per chi intraprende questa strada. Pochi avversari riescono a resistere alla forza di un guerriero scatenato, mentre la sua abilità nell'usare le varie armi rende queste più temibili, rispetto a quando vengono impugnate da altri eroi.

Mago – Essere uno studioso di arti arcane significa controllare poteri che modificano la realtà, evocano creature da altre dimensioni, generano illusioni spaventosamente realistiche e permettono di curare o ferire il corpo di amici e avversari. I maghi sono, però, eroi deboli nel combattimento corpo a corpo.

OPZIONI HARDWARE

La prima volta che faremo partire *Divine Divinity* saremo accolti da una finestra che ci chiederà di definire le opzioni hardware (come mostrato nell'immagine).



Le opzioni proposte sono:

New Rendering System: Scegliamo se preferiamo utilizzare un motore Software, DirectDraw, Direct3D o Glide (solo per le schede 3dfx), per gli effetti grafici 3D nel gioco.

Preferred Display Resolution:
La risoluzione a cui vogliamo giocare – da 640x480 a 1024x768.

Use AlphaBit: Gestione avanzata degli effetti di trasparenza (solo con Direct3D).

Smoothness: "Addolcimento" della grafica su schermo.

Per verificare che le opzioni selezionate funzionino sul nostro PC, clicchiamo su **Test**. Se apparirà una schermata grafica con il logo del gioco, allora tutto andrà bene, altrimenti dovremo selezionare opzioni diverse. Questo test, incidentalmente, farà anche apparire una finestra con un'idea dei fotogrammi per secondo cui il gioco girerà. Se non vogliamo effettuare tale prova, clicchiamo su **Skip Test**, quindi su **Test** e **Apply & Close**.

LE CARATTERISTICHE PSICOFISICHE

Ogni personaggio in *Divine Divinity* è caratterizzato da sei caratteristiche, ovvero:

Forza – Un personaggio forte è in grado di utilizzare armi e corazze più pesanti, e di infliggere molti danni nel combattimento corpo a corpo.

Agilità – Permette di essere precisi nell'attacco e più lesti nell'evitare colpi scagliati dagli avversari, e consente di utilizzare armi e corazze particolari.

Intelligenza – Gli eroi più intelligenti godranno di un numero di punti di energia magica più elevato; questa abilità è dunque consigliata ai maghi.

Costituzione – La prestanza fisica consente di assorbire un numero maggiore di danni in combattimento; i nostri punti ferita saranno influenzati da tale punteggio.

Vitalità – I punti ferita del personaggio, misurati sullo schermo da una barra rossa.

Magia – I punti di energia magica del personaggio, misurati sullo schermo da una barra blu.

LE MOSSE SPECIALI

Ogni personaggio ha la capacità di compiere una mossa speciale in base alla propria professione.

Survivor – Muoversi furtivamente senza farsi notare è uno dei punti di forza di questi eroi, capaci di "accucciarsi" e scivolare come ombre tra i nemici. Il survivor non può, però, "correre" furtivamente, e l'azione di aumentare la propria velocità gli farà automaticamente perdere lo status di "invisibile".

Guerriero – Pagando un prezzo in punti stamina (gli stessi che si consumano quando si corre), i guerrieri possono effettuare un mulinante attacco a 360 gradi, capace di colpire contemporaneamente tutti gli avversari che si trovano in quel momento intorno a loro.

Mago – Grazie alle loro conoscenze arcane, i maghi sono in grado di sfuggire a un combattimento troppo ravvicinato "scambiandosi di posto" con un'altra creatura sullo schermo. Basterà selezionale la mossa speciale e cliccare con il pulsante destro sulla creatura con cui si vorrà scambiare la nostra posizione.

LA CRESCITA DEL NOSTRO EROE

Ogni volta che uccideremo un mostro o risolveremo con successo una missione, verremo premiati con un numero di punti esperienza proporzionale alla difficoltà dell'impresa. Quando avremo raccolto un ammontare sufficiente di punti esperienza, il nostro personaggio salirà di un livello.
Passare di un livello porterà due bonus. In primo luogo, riceveremo dieci punti addizionali da spendere a nostro piacimento per aumentare le quattro caratteristiche principali (Forza, Agilità, Intelligenza e Costituzione). Contemporaneamente, potremo acquisire nuove abilità e incantesimi; cliccando sul pulsante **Abilità** in basso sullo schermo faremo apparire quelle che avremo sbloccato fino a quel momento.

Ogni abilità rappresenta una magia, il talento per compiere un'azione particolare (come la capacità di scassinare i lucchetti), o un potere di altro tipo. Spostando il mouse sulle icone che le raffigurano, faremo apparire la descrizione del loro effetto. Quando saliremo di livello o completeremo particolari missioni, riceveremo un punto abilità da spendere per acquistarne una nuova (se saremo fortunati, in alcuni casi ne riceveremo due!). Ogni volta che passeremo di livello, aggiungeremo, inoltre, nuove abilità alla lista di quelle che saremo in grado di apprendere.



COME CONTROLLARE IL NOSTRO EROE

Lo schermo principale di gioco è diviso in due parti. In alto vediamo il mondo, i suoi abitanti e il nostro protagonista, mentre in basso si trovano le icone per compiere le principali azioni, come consultare il diario, aprire il menu degli incantesimi o accedere all'inventario. Per scoprire a cosa serve ogni icona, basta posizionare su di essa il puntatore del mouse: dopo qualche istante apparirà la sua funzione.
Cliccando con il pulsante sinistro del mouse sulla mappa, muoveremo in quel punto il nostro personaggio. Tenendo premuto il pulsante e posizionando il puntatore accanto al protagonista lo faremo camminare, mentre se allontaneremo il puntatore verso i bordi dello schermo (sempre tenendo premuto il pulsante) lo faremo correre. L'azione di correre, però, consuma stamina, un valore che misura l'energia fisica del protagonista e che è indicato in basso al centro da una barra gialla. Se la stamina scenderà a zero, dovremo riposare per almeno qualche secondo prima di ricominciare a correre – davvero un bel guaio se saremo circondati dai nemici.

UN PICCOLO ERRORE DI TRADUZIONE

Ci siamo accorti – troppo tardi per modificare il file d'installazione della patch di traduzione – che c'è un piccolo errore di traduzione. Quando Apollo chiederà di cercare nel cimitero il suo amico Gamberetto, bisognerà ricordare che in inglese si scrive **SHRIMPO**. La versione aggiornata della patch di traduzione verrà inserita in uno dei prossimi CD/DVD di GMC e sul sito dell'ITP, **www.itpteam.org**.

LA MINIMAPPA

Potremo orientarci in tempo reale facendo apparire sullo schermo la mini-mappa (tasto **M**); essa mostrerà la regione in cui ci troveremo, con le aree non ancora esplorate coperte dall'oscurità. Dei puntini indicheranno, inoltre, le creature presenti nella zona: quello blu sarà il nostro personaggio, il verde indicherà un alleato o una creatura neutrale, mentre in rosso verranno evidenziati eventuali nemici.



MANUALE E COPERTINE

Sul CD 4 e sul DVD di GMC abbiamo inserito le copertine del gioco da stampare (**Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Divine Divinity\Copertine in formato DVD e CD**). Chi avesse acquistato la versione DVD potrà estrarre la copertina e girarla: troverà quella di *Divine Divinity*. Il manuale in italiano del gioco è consultabile in formato PDF (previa installazione di Acrobat Reader, presente nel CD 4 e nel DVD) all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Divine Divinity\Manuale Ita** ed è intitolato **ManItaDD.pdf**. Sempre nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Divine Divinity\Manuale Ita**, troverete la storia di *Divine Divinity* tradotta in italiano e chiamata **prologoITA.pdf**.



Durante le nostre avventure dovremo affrontare anche un temibile vampiro!

COMANDI DA TASTIERA

Di seguito, riportiamo tutte le scorciatoie da tastiera di *Divine Divinity*:

Barra spaziatrice	Pausa	**S**	Schermata salvataggio
Ctrl	Seleziona nemico più vicino come bersaglio	**ESC**	Menu principale
Maiusc	Sposta visuale lontano dal personaggio	**Q**	Elenco delle missioni
Alt	Evidenzia oggetti interessanti	**A**	Mappa strategica
R	Corsa automatica	**Ctrl+F12**	Assegna tasto di scelta rapida
C	Modalità combattimento	**Crtr+F11**	Salva schermata nella sottocartella Captures
M	Mini-mappa	**F4**	Uso rapido oggetto per recuperare energia
I	Inventario zaino	**F5**	Salvataggio veloce
E	Equipaggiamento	**F6**	Caricamento veloce
T	Statistiche personaggio	**F7**	Salva partita
Ctrl+L	Caricamento Rapido	**F8**	Carica partita
Ctrl+S	Salvataggio Rapido	**F9**	Opzioni
L	Schermata caricamento	**F12**	Obiettivi della missione

IL COMBATTIMENTO

Per attaccare un nemico con le armi che abbiamo in pugno basterà cliccare su di lui con il pulsante sinistro del mouse. Il protagonista avanzerà verso l'obiettivo e inizierà a colpirlo con le armi che brandirà in quell'istante. Cliccando su un avversario con il pulsante destro, invece, useremo su di lui l'incantesimo che avremo selezionato in quel momento. Se le cose, durante una mischia, si faranno troppo confuse, l'interfaccia utente ci aiuterà in due modi: tenendo premuto il tasto **Ctrl** indirizzeremo il nostro attacco automaticamente verso l'avversario più vicino, anche se il puntatore del mouse non sarà perfettamente posizionato, mentre la **barra spaziatrice** metterà *Divine Divinity* in pausa, consentendoci di selezionare con calma incantesimi o pozioni, o di pianificare una strategia di combattimento senza essere assillati dai nemici.

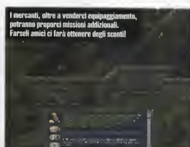
L'INTERFACCIA DI GIOCO

L'interfaccia di *Divine Divinity* sposa la praticità con la chiarezza in fase di gioco. Ecco le zone da tenere sott'occhio durante le nostre partite. Le finestre contornate in rosso possono essere aperte o chiuse con l'apposito tasto:

1 – Il protagonista
2 – Armi e corazze indossate
3 – Statistiche del personaggio
4 – Mini-mappa
5 – Punti ferita
6 – Punti energia magica
7 – Punti esperienza
8 – Punti stamina
9 – Apri mini-mappa
10 – Diario e mappa
11 – Pausa
12 – Scegli armi
13 – Scegli abilità
14 – Scegli pozioni
15 – Abilità conosciute
16 – Apri statistiche
17 – Menu principale
18 – Pace/Combattimento
19 – Apri armi e corazze idossate
20 – Apri inventario







I mercanti, oltre a venderci equipaggiamento, potranno proporci missioni addizionali. Farseli amici ci farà ottenere degli sconti!

LE PIETRE DEL TELETRASPORTO

Durante il gioco, il nostro eroe troverà due pietre a forma di piramide, dotate del potere del teletrasporto. Quando una pietra verrà lasciata cadere a terra, cliccando sull'altra saremo automaticamente teletrasportati nel luogo in cui si troverà la prima. Se, per esempio, lasceremo una pietra sul terreno vicino a un letto ove dormire (azione che reintegra tutti i punti ferita e i punti di energia magica), basterà cliccare sull'altra quando saremo in difficoltà per apparire immediatamente accanto a esso. La seconda pietra potrà essere trasportata nello zaino oppure lasciata anch'essa sul terreno. Così facendo, creeremo un "ponte magico" che consentirà di muoversi istantaneamente tra due punti del mondo. Le pietre, ovviamente, potranno essere raccolte da terra e rimesse nello zaino in ogni momento.







I PORTALI DI TELETRASPORTO

Sparsi per il mondo di gioco di *Divine Divinity* troveremo anche diversi portali che permettono di teletrasportarsi rapidamente tra le sue regioni.
Tali portali sono sotto il controllo di razze diverse e scoprire dove sono situati – e come fare per attivarli e sfruttarli al meglio – sarà una delle imprese richiesta al nostro protagonista durante le sue avventure.
Non vogliamo svelarvi nulla, ovviamente, se non di "leggere bene la pergamena...".



CONSIGLI



Uno dei comandi più utili è quello che ci consente di evidenziare sullo schermo gli oggetti che possiamo raccogliere o manipolare. Per attivarlo premiamo il tasto **ALT**.



Per legare le azioni più comuni (come bere una pozione o gettare un incantesimo) ai tasti **F1-F12**, basterà muovere il puntatore sull'icona dell'azione stessa e premere il tasto cui desideriamo assegnarla.

OLTRE LA DIVINITÀ

L'avventura continua in *Beyond Divinity*, il seguito di *Divine Divinity*, recensito sul numero di settembre 2004 di GMC e meritevole di un 8. In *Beyond Divinity* non sarà più un eroe singolo, bensì una compagnia di tre avventurieri a lottare contro la terribile maledizione che ha colpito il protagonista. Il gioco è distribuito nel nostro Paese da Leader e tradotto in italiano.



SUPREME COMMANDER

Un nuovo RTS fantascientifico si affaccia all'orizzonte, sostenuto da tutto il carisma del papà di *Total Annihilation*.



Le unità saranno un mix di armi fantascientifiche – come giganteschi ragni-robot – e versioni futuristiche di veicoli da guerra attuali.

SUPREME COMMANDER CI DARÀ IL COMANDO SUPREMO PERCHÉ:

- Comanderemo le manovre strategiche delle truppe.
- Useremo armi nucleari contro gli avversari.
- Le tre razze schiereranno unità molto differenti.
- La manovra conterà più della quantità di uomini e mezzi.

SVILUPPATORE	GAS POWERED GAMES	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	THQ	INTERNET	WWW.GASPOWERED.COM

DATA DI USCITA PRIMAVERA 2006



Con sottomarini in grado di lanciare missili multipli armati con armi nucleari, la battaglia diverrà incandescente molto in fretta.



In *Supreme Commander*, potremo rivivere scontri come la battaglia delle Midway, ambientati però nel remoto futuro.

COSÌ PARLÒ CHRIS TAYLOR

Chris Taylor ha sintetizzato con il suo consueto linguaggio colorito la filosofia con cui sta realizzando *Supreme Commander*:

– Molti RTS danno un'importanza eccessiva alla costruzione delle unità e a schierarne più del nemico; se questo fosse vero, a Midway avrebbero vinto i giapponesi.

– *Supreme Commander* cercherà di unire ai problemi di una guerra ipertecnologica, le emozioni di pellicole come "Il Giorno più Lungo" o "Tora! Tora! Tora!".

– Non molti sono interessati a muovere pedine su una mappa esagonata, ma penso che a tutti piaccia l'idea di grandi robot che se le danno di santa ragione.

– Carta, sasso e forbici vadano pure a... !



LA notizia dell'arrivo di un nuovo RTS di ambientazione fantascientifica potrà non essere di quelle che scuotono l'inconscio collettivo quanto la scoperta dell'esistenza della vita su Urano – ma se dietro tale titolo si cela il nome di Chris Taylor, allora le orecchie dei giocatori si rizzano immediatamente.

Taylor non è solo l'autore di quel successo noto come *Dungeon Siege*, ma la mente geniale da cui, nel lontano 1997, scaturì *Total Annihilation*, considerato uno dei capolavori di sempre e, insieme a *Starcraft*, forse l'unico RTS a essere ancora attivamente giocato a oltre un lustro dalla sua pubblicazione.

La principale novità di *Supreme Commander* sarà la presenza di una vista "da satellite", che permetterà di controllare intere armate sulla mappa strategica, "zoomando" quindi in tempo reale sulle singole unità quando queste ingaggeranno il nemico – un sistema che si distacca da quello della serie *Total War*, in cui mosse strategiche e battaglie tattiche venivano gestite su due mappe diverse.

"SI ZOOMERÀ DALLA MAPPA STRATEGICA ALLE SINGOLE UNITÀ"

L'obiettivo di Taylor è quello, esplicitamente dichiarato, di "ridare importanza all'aspetto strategico negli RTS". Secondo il game designer, troppi titoli si concentrano sulla necessità di costruire più unità dell'avversario, o quanto meno, unità complessivamente più potenti, così da superarlo con tecniche da "rullo compressore". Nella realtà, fosse anche quella "immaginata" di un'ambientazione fantascientifica, intelligenza tattica e uso oculato delle risorse belliche disponibili dovrebbero invece riuscire a sottomettere qualsiasi nemico.

In *SC* ciò si tradurrà con la necessità di passare fluidamente dalla manovra strategica ("gli eventi che conducono della battaglia", come la definisce Taylor) a quella tattica ("ciò che accade *durante* la battaglia"). I giocatori potranno scegliere di alleggerire in parte il proprio compito creando delle "basi" i cui comandanti, gestiti dalla I.A., si occuperanno di organizzare i compiti delle unità loro assegnate, mentre chi vorrà tuffarsi nella mischia "troverà tutti gli scontri possibili a un solo livello di zoom di distanza!"

Mentre andiamo in stampa, le informazioni sull'ambientazione vera e propria di *SC* sono ancora scarse, ma le immagini in queste pagine mostrano un mix di unità fantascientifiche (come robot e dischi volanti da battaglia) e "futuribili" (sottomarini nucleari e aerei di concezione avveniristica).

La trama, ambientata tra qualche millennio, racconterà della guerra tra tre fazioni: gli umani, una razza di macchine senzienti chiamata Cybrian e un popolo di alieni noto come Aeon. Il modello di leggi fisiche sarà molto accurato, con esplosioni che lacereranno e modificheranno il campo di battaglia, oltre ai rottami scagliati in aria. I più guerrafondai, infine, troveranno persino la rappresentazione "realistica" dell'effetto di armi nucleari! GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Se tutto va bene, *Supreme Commander* invaderà i negozi nella tarda primavera del 2006.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Gas Powered Games

Provenienza: Seattle, Stati Uniti

Nati nel: 1998

Storia: Per quanto, nei loro sette anni di vita, abbiano prodotto un solo titolo, *Dungeon Siege* (che ha sua volta dato vita all'espansione *Legends of Aranna*), i Gas Powered Games sono uno degli studi di sviluppo più interessanti oggi in circolazione, grazie alla fama del loro fondatore Chris Taylor e all'impegno con cui cercano di ampliare gli orizzonti videoludici e tecnologici con ogni nuovo titolo. Oltre a *Supreme Commander*, il gruppo è al lavoro su *Dungeon Siege II*, un titolo che, dalle anteprime, si preannuncia degno erede del predecessore.

Li conosciamo per: *Dungeon Siege* e l'ormai prossimo *Dungeon Siege II*. Il loro fondatore, Chris Taylor, ha scritto un pezzo di storia dei videogiochi con *Total Annihilation*.

VIETCONG 2

Non sempre i fuochi artificiali di capodanno sono ben auguranti!



I combattimenti si svolgeranno tra le strade e gli incroci cittadini, come nei film "Full Metal Jacket".

VIETCONG 2 NON SARÀ UNA GITA DI PIACERE IN VIETNAM PERCHÉ:

- Ci farà vivere l'offensiva del Tet sia da parte statunitense, sia da quella vietcong.
- Porterà la "sporca guerra" nelle strade cittadine.
- Ci muoveremo all'interno di 14 ambientazioni diverse.
- Il multiplayer offrirà veicoli da guidare e nuove classi.

SVILUPPATORE	PTERODON	GENERE	SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA
CASA	2K GAMES	INTERNET	WWW.2KGAMES.COM

DATA DI USCITA FINE 2005

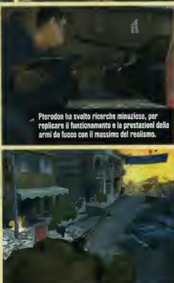
QUESTO È IL MIO FUCILE...

I programmatori di Pterodon hanno voluto affrontare di petto la sfida rappresentata dalle armi in un FPS. Quanto a varietà, hanno pensato bene di inserirne più di 50. La quantità, però, non ha influito negativamente sulla qualità nella riproduzione dell'arsenale impiegato durante la guerra del Vietnam. Per studiare il comportamento di pistole, fucili e mitragliatori, gli sviluppatori hanno visitato decine di musei e collezioni private. Ogni arma del gioco, quindi, si comporterà in maniera realistica e il suo impiego sarà influenzato da fattori quali il peso, la precisione, il rinculo, la cadenza di fuoco, la quantità di proiettili nel caricatore e la velocità di ricarica. Il puntamento attraverso la linea di mira sulla canna non sarà statico: muovendosi, anche l'arma oscillerà lievemente, pur senza farci perdere l'allineamento e lasciandoci pronti a tirare con precisione.





Le due campagne in single player ci metteranno nei panni di un capitano dell'Esercito USA, ma anche in quelli di un vietcong.



Pterodon ha svolto ricerche minuziose, per replicare il funzionamento e le prestazioni delle armi da fuoco con il massimo del realismo.

LA festività del Tet è il capodanno lunare cinese. La data esatta varia di anno in anno, ma solitamente cade tra gennaio e febbraio.

Proprio nella notte tra il 30 e il 31 gennaio del 1968, l'Esercito Nord Vietnamita e i Vietcong infrangevano una tregua concordata per l'intera durata della ricorrenza e lanciavano una massiccia offensiva nelle aree urbane sud vietnamite, sino ad allora considerate imprendibili. Veniva scritta una delle pagine più drammatiche della guerra nel Sudest asiatico, probabilmente quella che contribuì maggiormente a scuotere l'opinione pubblica statunitense e a sottolineare quanto la vittoria fosse distante.

L'ambasciata americana a Saigon fu presa d'assalto all'alba del 31 gennaio, ma il punto in cui l'offensiva del Tet si dimostrò più accesa fu l'antica capitale imperiale di Hue, occupata dalle forze comuniste dal 31 gennaio al 24 febbraio. La città capitolò quasi completamente e migliaia di civili furono catturati per essere giustiziati.

La battaglia si svolse strada per strada. Questa l'ambientazione scelta dai programmatori cechi di Pterodon per il secondo episodio del loro *Vietcong*, lo sparatutto in prima persona che ci ha gettato, ventre a terra, nel fango della "sporca guerra" un paio di anni orsono (l'espansione *Fist Alpha* e la compilation intitolata *Purple Haze*, che riuniva il gioco base all'add on sono, invece, del 2004).

Vietcong 2 sarà ambientato proprio nei dintorni e tra i vicoli di Hue, proponendosi di far rivivere i racconti e le cronache dei militari delle forze speciali e della fanteria, schierati nella città durante il tremendo attacco. Il gioco, però, non si limiterà a metterci nei panni di un soldato statunitense e darà modo di affrontare gli eventi in quelli di un vietcong, impegnato contro l'Esercito Sud Vietnamita nelle risaie e nella giungla attorno al suo villaggio.

"OGNI MISSIONE SARÀ LEGATA ALLA SUCCESSIVA, SENZA INTERRUZIONI"

Le vicende dei due combattenti saranno il fulcro di altrettante campagne di guerra, in cui ogni missione sarà correlata a quella successiva in un flusso ininterrotto di eventi. Le ambientazioni previste, al momento, sono ben quattordici. Mentre il capitano dell'Esercito USA avrà inizialmente il compito di scortare un reporter impegnato in un servizio sulle festività legate al capodanno, il vietcong arriverà a essere promosso sergente, ma entrambe le carriere convergeranno verso i sanguinosi scontri presso il palazzo imperiale di Hue.

Gli sviluppatori hanno in serbo qualche sorpresa anche per gli appassionati delle battaglie online. In multiplayer, per esempio, ci si imbatterà in veicoli pilotabili, così come in nuove classi di personaggi. I combattimenti in team saranno accessibili a 64 partecipanti, mentre le missioni cooperative vedranno fino a 8 giocatori impegnati contro l'Intelligenza Artificiale.

Vietcong 2 dovrebbe arrivare nei negozi entro la fine dell'anno. Le licenze previste per quel periodo sono sospese fino a nuovo ordine. GIOCHI COMPUTER

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Pterodon
Provenienza: Brno, Repubblica Ceca
Nati nel: 1998
Storia: Pterodon è uno studio di sviluppo indipendente fondato nel 1998 da Michal Janacek e Jarek Kolar. Lo stesso anno, ha debuttato con l'RTS *Hesperion Wars*. È del 2000 *Flying Heroes*, un gioco di combattimenti a bordo di improbabili mezzi e creature volanti. Nel 2003, con *Vietcong*, questi programmatori hanno iniziato a concentrarsi sugli sparatutto in prima persona. Per *Vietcong*, hanno realizzato di recente un pacchetto di missioni intitolato *Red Dawn* (presente sul DVD di GMC di maggio 2005).
Li conosciamo per: *Flying Heroes*, *Vietcong*, *Vietcong: Fist Alpha*.

ATTENDERE PREGO!

I servizi d'informazione di GMC prevedono *Vietcong 2* in arrivo entro la fine dell'anno.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN SEDICI PAGINE

Di per sé, sarebbe anche lecito pensare che l'estate sia una stagione di stallo per il mercato dei videogiochi. Di per sé, ma non per GMC! Come ogni mese, ci siamo prodigati per raccogliere tutte le informazioni che sfrecciano (*TOCA*) e per scovare le immagini che rimbalzano (*Pro Evolution Soccer 5*). Poi, per una boccata d'aria, abbiamo anche preso in prestito una Ducati e ci siamo giocati un po' di punti della patente...

A cura di **Primoz Skulj**

GIOCO DI GUIDA

TOCA RACE DRIVER 3

Nuove modalità e categorie di veicoli. E c'è anche un tagliaerba!

I giochi di guida che rombano sui monitor dei nostri PC sono tanti. Alcuni sfrecciano sull'asfalto o sulle strade sterrate, e in pochi istanti scompaio all'orizzonte. Altri tornano puntualmente a emozionarci con capitoli sempre più affascinanti. Ovviamente, un titolo che si guadagna l'apertura delle news di GMC non può che fare parte della seconda categoria.

Il gioco in questione è l'ultimo nato della serie *TOCA*, che dal 1997 ci delizia con il suo stile in perfetto equilibrio tra simulazione e giocabilità immediata. GMC non ha perso l'occasione di fare una visita a Codemasters e di scambiare quattro chiacchiere con la mente della serie, Gavin Reabum. Le sue parole d'esordio: "Ogni aspetto del gioco è stato migliorato, per arrivare alla qualità di *Race Driver 3*", sarebbero suonate banali in altre circostanze. Alla luce dei costanti progressi di *TOCA* hanno assunto, però, un significato da cui è impossibile prescindere. Il senso del discorso è: il nuovo capitolo sarà (ancora una volta) il migliore.

L'edizione 2006 avrà una nuova modalità, Carriera Pro, che consentirà ai piloti di specializzarsi in uno dei sette stili di guida disponibili: dalle acrobazie in contro sterzo degli sterrati, alle folli velocità della categoria GT. Chi deciderà di diventare un campione delle vetture a ruote scoperte (le Formula 1, per intenderci) dovrà partire dalla gavetta dei go-kart, per passare poi alla Formula 100 e alla Formula 3, prima di vedersi aprire le porte della scuderia Williams BMW nella massima categoria.

In *TOCA 3* saranno presenti, in tutto, più di 35 opzioni di gara, ovvero più del doppio di quelle apprezzate nell'episodio precedente. Dei nuovi eventi faranno parte le gare della Formula 1, il campionato britannico GT e persino una folle categoria dedicata ai tagliaerba della Honda. La kermesse corsaiola sarà ambientata su un totale di 45 e più circuiti, che con le variazioni del caso daranno forma a più di 100 percorsi. Infine, tanto per smetterla di dare i numeri, sottolineiamo anche la presenza di 80 vetture, basate sulle rispettive controparti reali per quanto concerne l'estetica e le prestazioni.

"Sarà ambientato su 45 circuiti"

L'obiettivo che the Codemasters si è preposta è il realismo. In termini pratici, ciò si traduce in una considerazione attenta degli elementi che influiscono sul comportamento dei mezzi. Temperatura dei pneumatici e del motore, consumo di carburante e forza deportante sono solo alcuni dei parametri che i giocatori dovranno tenere in considerazione, anche quando avranno l'occasione di elaborare certe parti delle loro vetture.

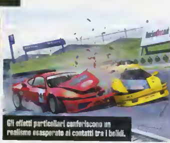
Ottime notizie si prefigurano sul fronte online. Sarà consentito scaricare da Internet i giri dei piloti migliori, per utilizzarli come "ghost" durante le proprie prove, oppure assistere alle gare in qualità di spettatori, per studiare la tecnica dei campioni e per non annoiarsi se, durante una gara in rete, la propria vettura sarà vittima di un incidente catastrofico. Parlando di quest'ultima eventualità, non si può che restare basiti di fronte al sistema dei danni: oltre che sul piano estetico, gli urti avranno ripercussioni anche sulle parti meccaniche e faranno da deterrente per i piloti troppo aggressivi. La conferma arriva dallo stesso Reabum: "I radiatori fumeranno, le gomme tenderanno a surriscaldarsi e i motori esploderanno in mille pezzi." Se lo dice lui, c'è da crederci.



Data di uscita: Inverno 2005
Internet: www.codemasters.com



Il motore grafico di *TOCA 3* è un florilegio di luci e di altri effetti garantiti dalle DirectX 9.



Gli effetti particellari conferiscono un realismo esasperato ai contatti tra i bolidi.

IN QUESTO NUMERO



CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

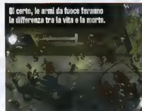
AZIONE MULTIPLAYER

MONSTER MADNESS

Il ritorno dei morti viventi, variazione sul tema.

Se c'è un genere di "cattivo videoludico" che non va mai fuori moda, quello è lo zombi. Poco importa che si presenti al cospetto del giocatore armato di scure o se cerchi di aggredirlo a morsi e unghiate. Ciò che conta è che sia morto, risorto e risoluto. Già che ci siamo, aggiungiamo pure: accompagnato. A giudicare dalle prime immagini distribuite alla stampa, gli sviluppatori di Artificial Studios hanno afferrato il concetto e stanno preparando una festa di ammazzamenti multiplayer come non se ne vedevano da tempo. I protagonisti della vicenda saranno i giovani Zack, Carrie, Andy e Jennifer, controllati da altrettanti giocatori anche online e impegnati a fronteggiare un'orda di mostri pressoché inesauribile. Ogni personaggio disporrà di abilità specifiche e sarà in grado di sviluppare nuove armi sfruttando gli oggetti rinvenuti negli scenari. Questi ultimi verranno visualizzati mediante un'inquadratura 3D dall'alto e saranno gestiti dal motore grafico Reality.

Data di uscita: Inizio 2006
Internet: www.artificialstudios.com


Di certo, le armi da fuoco faranno la differenza tra la vita e la morte.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

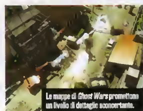
GHOST WARS

Anche la strategia è una questione di punti di vista.

Si prova una certa soddisfazione nello scoprire un titolo dalle prospettive interessanti, in un genere che sul PC conta numerosissimi esponenti. La strategia in tempo reale ha ormai esplorato tutte le variazioni sui temi bellici, anche quelle che hanno a che vedere con le minacce dei terroristi. *Ghost Wars*, però, riesce a trasmettere qualcosa di diverso, di speciale. La particolarità del titolo di Digital Reality sta tutta nei dettagli generati dal motore grafico Walker 3. Gli scenari urbani sono uno spettacolo di edifici che collassano e si sbriciolano. Così pure i veicoli, che mediamente sono composti da circa 2.500 poligoni, e i soldati, che possono arrivare a 3.800 poligoni. Le unità saranno trattate con pennellate di normal-mapping e le texture raggiungeranno una qualità di dettaglio da 4 a 8 volte superiore a quella degli RTS della concorrenza. Suona tutto molto gradevole, ma il gioco? *Ghost Wars* rimane ancora coperto da stretto riserbo, ma alcuni indizi lasciano presagire il meglio. Uno fra tutti, l'opportunità di passare dalla visuale esterna a quella in soggettiva, per vivere in prima persona le 20 missioni single player e le 10 a disposizione dell'esperienza multiplayer.

Data di uscita: Inizio 2006
Internet: www.hip-games.com




Le mappe di *Ghost Wars* promettono un livello di dettaglio sconcertante.

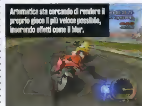

La visuale in soggettiva non ha nulla da invidiare a quella presente negli attuali FPS.

GIOCO DI GUIDA

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

Tornano a correre le due ruote italiane in versione videogioco.

Erano un po' di anni che non si vedeva un gioco italiano dedicato alle moto, per cui siamo felici che la nostrana Artematica abbia deciso di svilupparne uno. *Ducati World Championship* sarà un gioco di guida dal taglio arcade, dedicato al marchio di Borgo Panigale, di cui vanta i diritti ufficiali. Nel corso della propria Carriera, la modalità più importante, si potrà gareggiare con tutti i bolidi Ducati, sia quelli di serie (che prenderanno parte a tornei monomarca), sia quelli decisamente più potenti della Superbike o del Motomondiale. Ci saranno anche altre licenze interessanti, come quella di Capirossi, che proporrà ai giocatori delle sfide, e del dottor Costa, che interverrà con la sua clinica mobile. L'ufficialità finisce qui, per cui la maggior parte dei circuiti e le moto non Ducati saranno solo ispirate alla realtà. Il modello di guida di *DWC* sarà accessibile sin dalle prime partite. Vedremo se saprà essere una buona alternativa a *MotoGP* di THQ.


Artematica sta cercando di rendere il proprio gioco il più veloce possibile, inserendo effetti come il blur.



Data di uscita: Fine anno
Internet: www.artematica.com

PILLOLE

ASTERIX & OBELIX XXL 2: MISSION LAS VEGUM
Giulio Cesare ha avuto un'idea meravigliosa: creare un parco dei divertimenti e metterlo a disposizione dei suoi sudditi. Peccato che nel dedalo di vicoli di Las Vegum sia rimasto imprigionato il mitico druido Panoramix, il quale ha iniziato a comportarsi in una maniera sconcertante. Ovviamente, la follia del preparatore di pozioni rappresenta l'occasione che Asterix e Obelix stavano aspettando per tornare a prendere a calci e pugni i Romani. Il loro nuovo gioco sarà pubblicato nel corso dell'autunno da Atari.

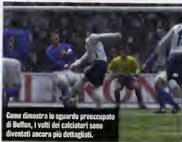
WORLD OF WARCRAFT, ESPANSIONE CONFERMATA!
In un primo momento, Blizzard aveva smentito la notizia, ma dopo il tam tam di voci rimbalzato attraverso la Grande Rete, il coordinatore del progetto, Shane Dabiri, non ha potuto fare altro che cedere. L'espansione ufficiale di *World of Worcraft* è in lavorazione, anche se non è stato rivelato nulla di più preciso in merito. In un lungo post sul forum ufficiale del famoso MMORPG, Dabiri ha annunciato alcuni dei contenuti delle prossime patch, tra cui i nuovi dungeon Blackwing Lair, che dovrebbe essere in grado di accogliere 40 partecipanti, e Zul'Gurub, destinato a contese per 20 combattenti.

BUFFY PRESTERÀ IL SUO VOLTO AD ALICE
Sarah Michelle Gellar, l'attrice diventata celebre in Italia per aver interpretato la cacciatrice di vampiri Buffy, verrà digitalizzata e inserita nei panni della protagonista del film "Alice". La pellicola ispirata al famoso gioco di American McGee verrà prodotta da Universal Pictures e, per quanto concerne la trama, dovrebbe restare abbastanza fedele all'intreccio originale.

GIOCO DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Il pallone con gli occhi a mandorla che fa impazzire il pubblico italiano.


Come dimostra lo sguardo preoccupato di Buffon, i volti dei calciatori sono diventati ancora più dettagliati.


Il realismo delle animazioni sarà alla base di un nuovo modo di intendere il calcio su PC.

L'estate è uno dei rari periodi dell'anno in cui ci si può prendere una pausa dal cannoneggiamento calcistico. O forse no? Già, perché mentre i campioni reali si eclissano in vacanza e badano alle voci di mercato, quelli virtuali tendono le orecchie a caccia di informazioni sui due titoli che dettano legge sul manto erboso del PC: *FIFA* e *Pro Evolution Soccer*. Il primo è ancora top secret, mentre sul secondo Konami ha già alzato almeno in parte il sipario. *PES 5* sarà sviluppato dal team capeggiato da Shingo "Seabass" Takatsuka, un gruppo di esperti del pallone virtuale che da circa 10 anni si occupa della serie. Le novità che faranno brillare il quinto capitolo dovrebbero riguardare sia il sistema di controllo, che a detta dei portavoce di Konami of Europe sarà ancora più preciso, sia le animazioni dei calciatori. Un ulteriore miglioramento verrà apportato alla Master League, l'opzione di gioco in cui si ha modo di creare una squadra di "brocchi" e farla crescere a suon di vittorie, fino a conquistare il vertice della classifica. In attesa di fornire ai nostri lettori informazioni più dettagliate, lanciamo sulla fascia le prime immagini distribuite dall'editore.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: http://konami.halifax.it



AZIONE/TATTICA

GHOST RECON 3

Messico, anno 2013, sono di scena... i fantasmi!

La guerra è una brutta bestia, capace di evolversi in forme di combattimento sempre più sofisticate. Per fare fronte alle nuove minacce, l'Esercito degli Stati Uniti ha sviluppato l'IWS, Integrated Warfighter System. Sistemi d'arma avveniristici, comunicazioni satellitari e livello di sopravvivenza potenziato sono i tre elementi che contraddistinguono il nuovo soldato, e i giocatori avranno modo di testarli nel teatro bellico di Città del Messico, scelto per ambientare il terzo capitolo della serie *Ghost Recon*. A giudicare dalle prime immagini disponibili, *GR 3* non sarà un gioco da ragazzi. Il sistema Cross-Com dell'IWS fornirà continuamente una quantità devastante di informazioni, che verranno visualizzate sullo speciale cannocchiale in dotazione alle squadre Ghost. Tali dettagli sullo sviluppo delle azioni militari andranno esaminati con cura e rapidità, in modo da gestire all'unisono gli attacchi aerei e i colpi dell'artiglieria, oltre che per indirizzare nei punti caldi degli scontri le forze alleate e i droni da combattimento.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.ghostrecon.com

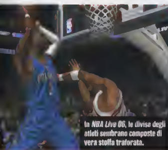

Ghost Recon 3 sarà ambientato interamente a Città del Messico, ma presenterà una serie di scenari ben differenziati.


Le modalità multiplayer rappresentano da sempre l'asso nella manica della serie di Ubisoft.

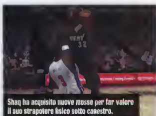
GIOCO SPORTIVO

NBA LIVE 06

Più grafica e più giocabilità per i campioni a stelle e strisce.


In *NBA Live 06*, le divise degli atleti sembrano composte di vera stoffa traforata.

Dopo aver preso visione di *Madden NFL 2006* in occasione dell'E3, e averne esaminate le novità nel precedente numero della rivista, GMC torna all'agonismo di casa EA con un titolo molto atteso dal pubblico italiano. *NBA Live 06* è stato "assaggiato" nella sede lionese dell'azienda e ha messo in mostra pregevoli innovazioni sia in ambito grafico, sia nella giocabilità.
A destare particolare stupore è stato il texture-mapping applicato alle divise e ai muscoli dei cestisti, che mai come nella prossima edizione di *Live* risulteranno "identici" alle rispettive controparti reali.


Shaq ha acquisito nuove mosse per far valere il suo strapotere fisico sotto canestro.

Il sistema di controllo è stato arricchito con nuove mosse per le schiacciate e per le azioni speciali delle stelle. Mediante una combinazione di tasti, i play maker più talentuosi saranno in grado di eseguire passaggi acrobatici, mentre le ali e i centri sfrutteranno la loro potenza atletica per aggredire il canestro con entrate in terzo tempo pressoché indifendibili.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.easports.com

AZIONE/TATTICA

DOGTAG

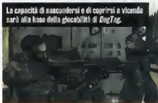
Il problema sarà capire chi è veramente cattivo e chi no!


Gli sviluppatori hanno confermato la presenza sul campo di battaglia di diverse categorie di mezzi di trasporto.



Un battaglione dei marine è stato inviato a dare man forte a un gruppo di ribelli, ma la missione ha preso una piega imprevista quando il colonnello a capo della spedizione ha deciso di tradire il comando centrale. Al momento, i motivi del ripensamento rimangono sconosciuti, ma offrono comunque ai giocatori l'opportunità di entrare in azione alla guida di una squadra delle forze speciali. La collaborazione tra gli uomini del team sarà alla base della meccanica di gioco di *DogTog*, così come la capacità di sfruttare l'ambiente per i ripiegamenti difensivi e per gli assalti. L'azione sarà ambientata in scenari urbani e industriali, che il motore grafico sviluppato da DiezelPo sembra capace di delineare con un'impressionante mole di dettagli e di effetti speciali, quali ombre dinamiche e light-mapping. Giocabilità e grafica a parte, la particolarità di *DogTog* rimane l'impianto narrativo, che imporrà ai giocatori di combattere contro i marine del loro stesso esercito.

Data di uscita: Primavera 2006
Internet: www.digitaljesters.com


La capacità di nascondersi e di coprirsi a vicenda sarà alla base della giocabilità di *DogTag*.



JUST CAUSE

Rico Rodriguez sarà il protagonista del nuovo gioco d'azione prodotto da Eidos e sviluppato da Avalanche Studios. L'agente in incognito della CIA dovrà impegnarsi per rovesciare il regime corrotto di San Esperito e avrà la capacità di sfruttare a proprio vantaggio le diverse fazioni che combatteranno per il controllo dell'isola. I giocatori saranno in grado di schierarsi dalla parte dei ribelli e persino di collaborare con i cartelli dei narcotrafficanti. Gli scenari (città, montagne, foreste) andranno esplorati a bordo di specifici mezzi di trasporto, di cui faranno parte veicoli, aeroplani e battelli.

Data di uscita: 2005
Internet: www.justcausegame.com



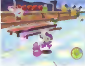
PILLOLE

DIABOLIQUE: LICENSE TO SIN
Lo sviluppatore polacco Metropolis Software, già autore di *Aurora Watching*, ha annunciato che *Diabolique: License to Sin* sarà pronto nei primi mesi del 2006. Si tratta di un gioco d'azione con visuale in terza persona, il cui protagonista sarà un agente segreto tutto speciale. Si tratterà, infatti, di un diavolo, capace di colpire senza remore sia con le armi da fuoco, sia con i suoi poteri magici.

VIRTUAL SKIPPER 4
Focus Home Interactive e Nadeo hanno annunciato in via ufficiale la pubblicazione del simulatore di vela *Virtual Skipper 4*. Il gioco, atteso per ottobre, metterà a disposizione degli appassionati una grafica più particolareggiata e sei nuovi scenari, tra cui Rio, Vancouver, Marsiglia e Valencia.

IMPERO E PIRATI PER PORT ROYALE 2
L'edizione del gioco di Ascaron *Port Royale 2*, curata da FX Interactive e dedicata al mercato italiano, comprenderà una nuova campagna intitolata Impero e Pirati. In tale modalità esclusiva, i giocatori dovranno liberare Trinidad, Santiago e Caracas dall'invasione dei nemici dell'impero spagnolo, avvalendosi di una flotta micidiale e dell'appoggio del Viceré.

HELLO KITTY ROLLER RESCUE
Sì, è un gioco per "bambini", ma ciò non significa che non possa divertire anche i più grandicelli. "Hello Kitty" è un fenomeno nato nei primi Anni '70 nel Sol Levante e, nel corso dei decenni, ha attirato l'attenzione dei fan di tutte le età. Gli stessi che, presto, potranno controllare la simpatica micetta in un'avventura platform, nel tentativo di difendere Sanrio Town dalle truppe del perfido King Block.



UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia



1 - Grand Theft Auto: San Andreas (Take Two)	LUG 05, 9
2 - Imperial Glory (Eidos)	GIU 05, 8
3 - The Sims 2: University (EA)	APR 05, 8
4 - Half-Life 2 (Vivendi)	NOV 04, 9
5 - GTR – FIA GT Racing Game (Atari)	MAR 05, 9
6 - World of Warcraft (Blizzard)	MAR 05, 9
7 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
8 - Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft)	FEB 05, 8 ½
9 - Guild Wars (NCsoft)	LUG 05, 8
10 - Imperium - Le Grandi Battaglie di Roma (FX Interactive)	FEB 05, 7 ½
11 - Brothers in Arms: Road to Hill 30 (Ubisoft)	APR 05, 8 ½
12 - Gothic II (JoWooD)	FEB 05, 8
13 - Empire Earth II (Vivendi)	MAG 05, 7 ½
14 - Act of War: Direct Action (Atari)	APR 05, 8
15 - Boiling Point: Road to Hell (Atari)	LUG 05, 8
16 - Star Wars Republic Commando (Activision)	MAR 05, 8 ½
17 - Star Wars KOTOR II (Activision)	MAR 05, 8 ½
18 - Doom 3: Resurrection of Evil (Activision)	GIU 05, 8
19 - Scudetto 5 (Eidos)	MAG 05, 7 ½
20 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8

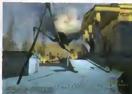
OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

	
1. Battlefield 2	1. GTA San Andreas
2. Guild Wars	2. Guild Wars
3. World of Warcraft	3. The Sims 2: University
4. The Sims 2	4. World of Warcraft
5. GTA San Andreas	5. The Sims 2

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. *Half-Life 2*, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.



SPLINTER CELL CHAOS THEORY (Feb 05, 8½)

Nel 2007, gli attacchi informatici stanno per destabilizzare l'equilibrio mondiale. Torniamo a vestire i panni di Sam Fisher e affrontiamo la minaccia con gli inseparabili visori multiuso e con qualche "gadget nuovo di zecca. Il successo continua ad arridere alla serie firmata da Tom Clancy.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS (Lug 05, 9)

Ambientato negli Anni '90, vestirete i panni di un membro di una gang di colore dei bassifondi di Los Santos (Los Angeles). CJ, questo è il nome del vostro alter ego, sarà impegnato in una guerra senza quartiere per il controllo del potere tra le bande rivali. Il tutto è ricreato in modo superbo



PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Gen 05, 9)

La simulazione di calcio firmata Konami torna sul manto erboso e domina in ogni settore. È stata inserita la punizione a due, l'arbitro è rappresentato e sono stati perfezionati anche tutti i tocchi, dal passaggio allo stop di petto. La Master League è più ricca e non mancano le sfide in rete locale o su Internet.



WORLD OF WARCRAFT (Mar 05, 9)

Un MMORPG fantasy dai toni epici, che miscela in modo magistrale una smisurata quantità di azione e avventura con una struttura di gioco accessibile. Il fascino di un mondo coinvolgente e vivo, e la curva di apprendimento perfettamente bilanciata rendono *WoW* uno dei migliori GdR online per PC.



FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH (Lug 05, 8)

La Silver Age dei Comics americani torna a brillare nel secondo capitolo dei GdR di Irrational Games. La struttura di gioco, già ottima, è stata perfezionata e la trama è ricca di colpi di scena. I nuovi e vecchi eroi tengono banco a suon di scazzottate, superpoteri e origini misteriose.



Uscirà quando sarà pronto

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	● verde
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	● arancione
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2005	● arancione
Bioshock	Irrational Games	Inverno	● rosso
Black & White 2	EA	Fine 2005	● rosso
BloodRayne 2	Vivendi	2005	● arancione
Call of Duty II	Activision	Novembre	● arancione
Civilization IV	Firaxis	Inverno	● arancione
Commandos Strike Force	Eidos	Autunno	● arancione
Company of Heroes	THQ	2006	● arancione
Drake	Vivendi	Inverno	● arancione
Duke Nukem Forever	Take Two	2006	● rosso
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	● verde
Dungeon Siege II	Microsoft	Settembre	● verde
Earth 2160	Koch Media	Autunno	● verde
Fahrenheit	Atari	Settembre	● verde
F.E.A.R.	Vivendi	Autunno	● verde
Ghost Recon 3	Ubisoft	Natale	● arancione
GT Legends	10tacle Studios	Novembre	● verde
Hellgate London	Namco	2006	● verde
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006	● verde
Hitman: Blood Money	Eidos	Autunno	● verde
I Fantastici Quattro	Activision	2005	● arancione
King Kong	Ubisoft	Dicembre	● verde
Legion II	Slitherine Software	2005	● rosso
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Autunno	● arancione
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	● rosso
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Natale	● verde
Prey	Take Two	2006	● arancione
Quake IV	Activision	Fine anno	● arancione
RTW: Barbarian Invasion	Activision	Settembre	● verde
Ryzom	Jolt	Inverno	● arancione
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	● verde
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno	● arancione
Serious Sam 2	2K Games	Inverno	● verde
Settlers of Catan	Capcom	Inverno	● arancione
Sin Episodes	Valve	Natale	● verde
Singles 2 cuori in affitto	Koch Media	Autunno	● verde
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno	● verde
Spore	EA	2006	● arancione
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Inverno	● rosso
Starship Troopers	Empire	Ottobre	● verde
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Autunno	● verde
Supreme Commander	THQ	2006	● arancione
Tabula Rasa	NC Soft	2006	● arancione
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	● arancione
Tomb Raider: Legend	Eidos	Natale	● arancione
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Inverno	● verde
Tomb Raider: Legend	Eidos	2005	● arancione
Vietcong 2	2K Games	Natale	● arancione
X3- Reunion	Koch Media	Autunno	● verde

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.



PSYCHONAUTS

Double Fine Productions/Majesco

Abbiamo già inserito sul DVD allegato a GMC i tre demo di *Psychonauts* finora apparsi. Negli Stati Uniti, il gioco è stato osannato dalla stampa specializzata e apprezzato dal pubblico. Insomma, non vediamo l'ora di mettere le mani anche noi sull'ultima fatica di Tim Schafer (ricordate *Grim Fandango* e *Full Throttle*?).
Sin dal suo annuncio, nel 2002, *Psychonauts* ha vissuto una serie di ritardi e di vicissitudini incredibili. Dopo aver firmato un contratto con Majesco, questa avventura d'azione 3D ha raggiunto i negozi americani e, successivamente, anche quelli europei. Purtroppo, l'Italia è l'unico Paese in cui *Psychonauts* non è stato distribuito ufficialmente in nessun formato. Per ora, continuiamo a sperare.



DRAGONSHARD

Atari/Liquid Entertainment

Un po' *Diablo*, un po' *Warcraft*, il nuovo titolo di Atari ha tutte le carte in regola per diventare un blockbuster.
Il gioco presenterà tre distinte fazioni in lotta fra loro e gli scenari saranno ispirati al reame di Eberron, una nuova ambientazione di "Dungeons & Dragons". Potremo controllare contemporaneamente le truppe in superficie e gli avventurieri impegnati nelle esplorazioni dei dungeon, con la facoltà di passare da una mappa all'altra in tempo reale.
Dopo la promettente beta multiplayer distribuita qualche mese or sono, Liquid Entertainment ha annunciato di aver posticipato l'uscita di *Dragonshard* alla fine dell'anno.

News di Rete
Giochiamo in Rete



IPERTESTO

EVERQUEST PER SEMPRE

La saga di *EverQuest* non conosce fine. Forte del costante interesse da parte di un pubblico affezionato e fedelissimo, Sony Online ha deciso di proseguire con il supporto al suo celebre MMORPG. A settembre di quest'anno, verrà proposta, per la modica cifra di 30 dollari, una nuova espansione dedicata alla serie: *EverQuest: Depths of Darkhollow*. Saranno incluse nel "pacchetto" sette nuove zone da esplorare, creature inedite e, soprattutto, la possibilità di giocare nel ruolo di "mostro".
http://everquest.station.sony.com/dod

INTERNET CONQUISTA I "BISTROT"!

L'ennesima "americanata" o una trovata destinata a prendere piede? Il ristorante di Nolan K. Bushnell, il "Media Bistrot" a Los Angeles, tenta di aprire la via all'originale idea di "game food". Mangiare e giocare, insomma, sfruttando apparecchiature all'ultimo grido fra un raffinato boccone di "nouvelle cuisine" e l'altro. Se il nome dell'originale proprietario suona familiare, non c'è di che stupirsi. Il padre dell'idea ha anche dato i natali al leggendario *Pong*, e al celebre marchio Atari. Che sia l'ennesimo colpo di genio?

OGAME CONQUISTA L'ITALIA

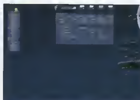
SEMPLICE, DIVERTENTE E COMPLETAMENTE GRATUITO... IL NUOVO FENOMENO DI MASSA È SERVITO!

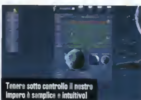
UN nome banale nasconde il fenomeno di maggior successo dai tempi di *Gunbound* e del suo clamoroso seguito di appassionati. Se la ricetta è rimasta grossomodo la stessa (semplicità, immediatezza e assenza di costi), il genere è cambiato, e parecchio...

OGome può essere descritto in poche parole come un simulatore strategico ed economico. Il fine ultimo del gioco è quello di accumulare risorse (per la precisione metallo, cristallo e deuterio), in maniera da costruire nuove strutture e progredire nella ricerca, elevando il proprio livello tecnologico fino a colonizzare nuovi mondi.

Per ottenere le materie prime si può sfruttare l'ambiente, estraendo dal sottosuolo o dal mare, oppure (e qui sta il divertimento) sfruttare l'antichissima tecnica del saccheggio a mani basse, facendo guerra agli altri giocatori per rubare il prezioso bottino.

Una buona interazione con gli "inquilini" dell'universo simulato è di capitale importanza per ottenere dei risultati consistenti. Sia che si tratti di collaborare (formare alleanze e gilde è vitale per difendersi e per progredire più rapidamente), sia che si tratti si combattere e depredare. Nel mondo di *OGame* la diplomazia e un'accurata pianificazione strategica sono le armi vincenti per prevalere sugli avversari, guadagnandosi una posizione privilegiata.





Tenere sotto controllo il nostro impero è semplice e intuitivo!

"12.000 giocatori sul solo territorio italiano"

Si tratta di una lotta senza esclusioni di colpi, visto che a contendersi il dominio delle galassie sono già ben 12.000 giocatori sul solo territorio italiano. Come se non bastassero questi numeri, le cifre mostrano chiaramente che il numero di iscritti è in crescita esponenziale ed è probabilmente destinato ad aumentare in maniera sensibile nei prossimi mesi.

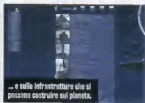
Una nota di merito va alla coraggiosa realizzazione tecnica. Gli sviluppatori dell'OGame Team, infatti, hanno rinunciato a un'interfaccia grafica elaborata in favore di un sistema essenziale, che rendesse il titolo fruibile con l'ausilio del solo browser Internet. Per entrare nell'universo di *OGome* è dunque sufficiente registrarsi: non è necessario scaricare o installare una applicazione esterna. Ed è inutile sottolineare quanto possa essere comodo giocare liberamente su qualunque macchina dotata di una connessione alla Rete.

Un ringraziamento a Carter (primo "colpevole" di una nuova e grave forma di dipendenza che sta coinvolgendo la redazione...), della gilda DSP, per la segnalazione e appuntamento nell'universo di *OGome*! Abbiate timore dell'egida di GMC, comuni mortali, perché presto sarete colonizzati.

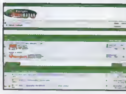
Internet: www.ogame.it



Una rapida carrellata sulle diverse tecnologie disponibili...



... e sulle infrastrutture che si possono costruire sul pianeta.



Direttamente dalla Rete...

IPERTESTO

WORLD OF WARCRAFT A QUOTA DUE MILIONI

Il capolavoro di mamma Blizzard ha superato i due milioni di iscritti. Mentre il distributore Vivendi si concede lo champagne, gli sviluppatori proseguono l'instancabile lavoro di sviluppo e aggiornamento. Il 7 giugno scorso, inoltre, *World of Warcraft* ha debuttato ufficialmente in Cina. Alla luce dei ben 500.000 videogiocatori cinesi che hanno testato il gioco nelle fasi beta, è ovvio che Blizzard si aspetti grandi successi dal mercato asiatico.

www.worldofwarcraft.com

MMORPG

LA SAGA DI RYZOM CONTINUA...

GLI sviluppatori di Nevrax hanno annunciato un'espansione per il loro MMORPG *The Saga of Ryzom*. Il nuovo prodotto si intitolerà *The Ryzom Ring* e comprenderà una serie di programmi dedicati alla creazione e alla personalizzazione delle mappe di gioco. Il loro utilizzo permetterà di stabilire a priori dettagli come il tipo di terreno, la presenza di mostri o di personaggi non giocanti, e via di questo passo.

Le nuove mappe potranno essere utilizzate "privatamente", oppure guadagnarsi i canoni dell'ufficialità, ed essere inserite nel mondo di Atys in maniera permanente. Per proporre le proprie creazioni sarà sufficiente sfruttare una comoda interfaccia punta e clicca ideata appositamente allo scopo. Saranno i giocatori stessi, quindi, a interagire in maniera diretta con la struttura del mondo virtuale all'interno del quale si muovono. L'uscita dell'espansione è prevista per il prossimo inverno.

www.ryzom.com

FPS

BETA MULTIPLAYER PER F.E.A.R.

SE NON AVETE PAURA DEL BUIO E DELLE BAMBINE FANTASMA...

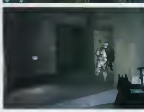
UNA versione preliminare dell'attesissimo *F.E.A.R.*, l'eccellente FPS/horror di Monolith, è stata resa pubblica tramite Fileplanet.

Dopo qualche settimana in esclusiva per i soli utenti registrati, la Beta Multiplayer di *F.E.A.R.* è stata fortunatamente resa pubblica (anche se vincolata a Fileplanet, motivo per cui non la trovate sul nostro CD/DVD). Questa Beta permette di giocare in maniera illimitata le sfide online (ovviamente non esiste traccia di single player). Il gioco assomiglia vagamente a *CounterStrike* (non dovrete aspettare la fine della sfida per effettuare il respawn), con un taglio decisamente più violento: imperdibili sono gli scontri ravvicinati in corpo a corpo!

La modalità più piacevole prevede un solo "dispenser" di una misteriosa droga, che permette al giocatore che ne entra in possesso di attivare lo "slowmotion" alla "Matrix" – in pratica, tutti gli altri partecipanti andranno al rallentatore e si potranno persino evitare i colpi, come Neo. Una gustosa anteprima, in attesa del gioco definitivo, previsto per ottobre.

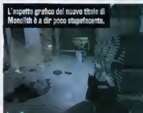
Internet: http://whatisfear.com






L'uscita di *F.E.A.R.* è particolarmente attesa da pubblico e critica!




L'aspetto grafico del nuovo titolo di Monolith è a dir poco stupefacente.

LICENZE

HASBRO RIENTRA NEL SETTORE VIDEOGIOCHI

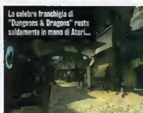
UN ACCORDO MILIONARIO ASSEGNA AL COLOSSO DEI GIOCATTOLI DIVERSE LICENZE DI "SPESSORE".

IL braccio di ferro fra Hasbro e Atari si è concluso con un accordo principesco, che sancisce il passaggio di mano di alcune licenze di primissimo ordine, legate a doppio filo con il mondo del gioco via rete.

Al colosso del giocattolo, per la modica cifra di 65 milioni di dollari, sono tornati i diritti di numerose serie dedicate al pubblico più giovane (*My Little Pony*, *Transformers*...) e, soprattutto, quelli del pezzo da novanta "Magic: The Gathering" e della sua fortunata veste online. Atari, invece, ha ottenuto per i prossimi dieci anni la licenza di "Dungeons & Dragons" in tutti i formati interattivi. Nessun cambiamento, quindi, per l'attesissimo progetto *Dungeons & Dragons Online* e per il seguito dell'ottimo *Neverwinter Nights*. Atari si è potuta permettere anche la classica ciliegina sulla torta, acquistando per sette anni i diritti su diversi fra i più famosi giochi da tavolo di Hasbro (si parla di prodotti del calibro di "Monopoli", "Scarabeo", "Cluedo" e "Risiko").

Non resta che augurarsi che il ritorno in grande stile di Hasbro, dopo l'affrettata cessione di molte importanti licenze operata nel 2000, si riveli all'altezza delle aspettative.

Internet: www.hasbro.com


La celebre franchigia di "Dungeons & Dragons" resta saldamente in mano di Atari...

IL FUTURO NELL'ARENA

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
[GMC] - Forgotten Battles Server #1
213.140.8.217:21000
[GMC] - Forgotten Battles Server #2
213.140.8.218:21000

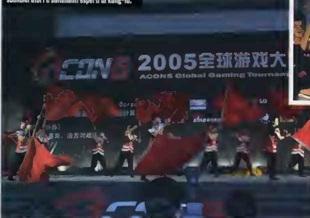
BATTLEFIELD 2 DEMO
[GMC] - Battlefield 2 demo Server #1
213.140.8.217:16567
[GMC] - Battlefield 2 demo Server #2
213.140.8.218:16567

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso dei mese!

Problemi? Domande? Suggerimenti? Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

LA PASSWORD PER ACCEDERE AI SERVER DI IL-2 FORGOTTEN BATTLES È
GMCNAPALM

DALLA CINA CON PASSIONE!



La cerimonia d'apertura è stata fantastica, tra sbandieratori e saltellanti esperti di kung-fu.



20.000 dollari e una bella bionda come manager! Molti vorrebbero far parte dei VirtusPro, vincitori di *CounterStrike*.

PER una manifestazione importante e imponente come gli ACONS, GMC ha deciso che era meglio muoversi e, proprio per questo motivo, ha mandato il suo inviato fino nel centro della Cina, per vedere che aria si respirava a un torneo del genere.

Oltre 100 giocatori, provenienti da 20 nazioni, si contendevano un montepremi di 60.000 dollari sfidandosi in due sole specialità. L'evento tenutosi il 4 e il 5 giugno a Xian, la capitale cinese durante le dinastie Qin, Han e Tang, ha trasformato questa città – ancora a metà tra grattacieli e case antiche – nel centro nevralgico del netgaming mondiale per un intero week-end.

All'interno dell'International Exhibit Center, i vari clan di *CounterStrike* e i migliori giocatori di *Warcraft III* hanno dato spettacolo, e moltissimi (circa 2.000) erano gli spettatori paganti, segno di quanto il netgaming sia seguito in Cina. Il pubblico ha offerto forse il lato più bello di questa esperienza, sottolineando con smorfie di dolore una sconfitta dei propri beniamini e con applausi scroscianti le loro vittorie. Gli spettatori sono addirittura impazziti in presenza di WE.Sky (vincitore di 8.000 dollari), giocatore di *Warcraft III* loro connazionale che aveva appena disputato tre partite incredibili contro SK.Apm70 (Russia, terzo classificato, 2.000 dollari) e si era aggiudicato la possibilità della finalissima (che avrebbe poi dominato con un secco 4 a 0 sul suo sfidante e compagno di clan WE.ReMind, cui sono andati 4.000 dollari). WE.Sky è stato letteralmente circondato dai fan, che scattavano foto e chiedevano autografi, prima di poter salire sul palco interviste per una chiacchierata con la televisione locale.

Abit (l'organizzatore principale della manifestazione, insieme a molti altri partner quali ATI e LG) ha sicuramente svolto un buon lavoro a livello organizzativo e la distanza con i WCG si è sentita poco (il torneo coreano è più grande e maestoso, ma la Cina si è dimostrata più accogliente).

Era presente anche Fatal1ty, per una sfida amichevole contro Rocketboy (altro idolo della folla, essendo il primo giocatore asiatico a "contare" nella scena di un FPS come *Painkiller*). La tenzone è però passata in secondo piano, rispetto all'eccitazione data dai tornei ufficiali.

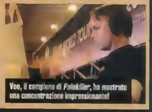
Nelle arene di *CounterStrike* se ne sono viste di cotte e di crude. Quando I VirtusPro (clan russo classificatosi primo e vincitore di 20.000 dollari, seguito da Bizounours, Francia, 10.000 dollari e da DefuseKids, Belgio, 5.000 dollari) hanno sconfitto i coL (USA, grandi favoriti del torneo), l'emozione è stata simile all'esperienza dal vivo di una bella finale di calcio. La differenza – a nostro parere – è stata solo nelle strette di mano con gli avversari e nel grande rispetto che tutti i partecipanti hanno dimostrato anche nel momento di esultare, cosa di cui gli strapagati atleti del calcio nostrano, a volte, difettano.

Sito di riferimento:
www.aconS.com



IL NETGAMING È DIVENTATO UNA COSA SERIA!

Mentre in Cina si svolgevano gli ACONS, in Brasile si è tenuta la terza tappa del CPL World Tour. Lo stesso weekend del NGILAN (18-19 giugno) di Milano, in Svezia si disputava il quarto appuntamento di questa manifestazione itinerante. È chiaro, quindi, che il fenomeno del multiplayer online sta esplodendo con decine di iniziative diverse, come si prevedeva su queste pagine qualche tempo fa. Vediamo come sono andati questi due eventi internazionali, anche se in verità non c'è stata alcuna sorpresa. L'olandese volante, cioè Voo (Sander Kaasjager) ha vinto entrambe le tappe, confermandosi come uno dei più grandi campioni degli FPS da duello e portando a casa 30.000 dollari. Da quando ha iniziato con *Painkiller*, Voo ha vinto tutti i tornei tranne uno (la seconda tappa del CPL World Tour a Barcellona, andata al tedesco SK.Stelam), racimolando una bella sommetta e tantissimi viaggi pagati. I nostri rappresentanti non hanno sfigurato: a Rio de Janeiro, Stermy è arrivato quinto (3.500 dollari) e Booms*Play.it ottavo (1.250 dollari), mentre Forrest e Vicous (entrambi Play.it) sono arrivati nei primi 16 (625 dollari e 375 dollari rispettivamente). In Svezia, invece, Stermy (3.500 dollari) è arrivato quinto, Forrest top 12 (675 dollari), mentre Vicious e Booms purtroppo non si sono portati a casa nessun premio.


Voo, il campione di *Painkiller*, ha mostrato una concentrazione impressionante!

I PLAY.IT DI COUNTERSTRIKE SI METTONO IN GIOCO, A PAROLE.


I Play.it di *CS* vincitori alle qualificazioni ESWC. Da sinistra: Jimmy, Ricky, Skizzo, Arrayate e Di Gregorio.

IL torneo in Estremo Oriente ha dato modo al nostro inviato (anche giocatore!) Akira di scambiare quattro chiacchiere con il team di *CounterStrike* dei Play.it.

Ricky, Skizzo e Jimmy (all'anagrafe Riccardo Dante, Andrea Nasari e Brando Stillacci, rispettivamente), sono lo "zoccolo duro" della squadra, coloro intorno ai quali ruotano diversi altri elementi (Arrayate e Di Gregorio, spagnoli, o Ter e Nembokid, italiani) secondo che si debba giocare un torneo tra clan o tra nazioni. Settimi in Cina, dove erano presenti i migliori clan internazionali, e primi a NGILAN (quindi qualificati per Singapore) e alle qualificazioni ESWC (saranno a Parigi per questo evento a inizio luglio, e ci sarà anche GMC), a circa vent'anni hanno già girato mezzo mondo.

Ormai, fanno veramente ben sperare in quanto a risultati internazionali, campo in cui di solito l'Italia di *CounterStrike* ha sempre fallito. Jimmy, italo-spagnolo che ha vissuto in Brasile per molti anni, dove ha imparato a giocare a *CS* ad alti livelli, riguardo il risultato in Cina ci racconta:

"Dati i numerosi problemi di formazione che abbiamo incontrato, il nostro settimo posto è assolutamente inaspettato, anche se le potenzialità per fare bene o addirittura meglio c'erano tutte; il forfait di uno dei nostri, due giorni prima di partire (rimpiazzato tempestivamente dall'organizzazione dei Play.it con un giocatore spagnolo, Coki), **ci aveva un po' demoralizzato"**.

Jimmy, che è anche il tattico, figura molto importante nella squadra, visto che detta gli ordini e imposta le strategie di attacco o difesa, non si fa illusioni sul futuro: **"Purtroppo, in Italia il livello degli altri clan è molto basso, quindi allenarsi contro i team italiani non ci aiuta; fortunatamente i Play.it ci permettono il lusso di andare all'estero per fare esperienza e questo ci sta facendo crescere"**.

Parlando con Skizzo, però, la voglia di far bene emerge: **"Sono sicuro che, anche se ci considerano la squadra cuscinetto, molti clan più quotati di noi farebbero bene a stare attenti a Parigi, perché nell'ultimo periodo siamo migliorati tantissimo e non vediamo l'ora di dimostrarlo"**.

Ricky aggiunge: **"I due spagnoli hanno dato un grande aiuto al team in termini di esperienza, e anche gli italiani con cui abbiamo trionfato a NGILAN** (Ter e Nembokid) **sono molto promettenti; c'è ancora tanto da lavorare, però, dopo tutte le nostre esperienze internazionali** (tra cui WCG a San Francisco, ECG a Hannover, CPL in Spagna e in Grecia, ACON5 in Cina), **non abbiamo più paura quando ci sediamo ai PC, e l'aspetto psicologico è fondamentale!"**.

Auguriamo ai nostri rappresentanti di portare a casa qualche risultato storico, soprattutto visto l'impegno e la determinazione mostrati ad ACON5.

Sito di riferimento:
www.teamplay.it



IN ITALIA COSA È SUCCESSO?


Parte della nazionale italiana in partenza a novembre per Singapore. Da sinistra: SoL.AKirA, SoL.Stormy, The)Android, SoL.Star, St3°Play.it e TM|Sebatr.

Nelle due settimane di fuoco (week-end del 12 giugno con qualificazioni ESWC a Milano, e fine settimana successivo con NGILAN a Monza, all'interno dell'autodromo), che hanno deciso chi rappresenterà il Bel Paese a Parigi e a Singapore, sono stati emessi molti verdetti. Per Parigi (l'evento si è tenuta nella Mediateca di S.Teresa a Milano ed è stato organizzato da IGE Italian Gaming Entertainment), oltre ai Play.it, qualificatisi anche per Singapore per la disciplina *CounterStrike*, partiranno Cafone, St3 e Whisp (tutti Play.it) per *Warcraft III*; DevilMC (vincitore degli scorsi European Cyber Games, anche lui Play.it) per *Unreal Tournament 2004*; Fc][000Massimo000 Lw]Dani e Dv]TheLegend per *Pro Evolution Soccer 4* e, infine, Virtua Max *per Gran Turismo 4*. I vincitori di NGILAN (celebrati nel famoso "disco volante" dell'autodromo, cioè il podio dove vengono premiati i piloti di F1) per le discipline WCG sono St3 e TM|SventraPapere per *Warcraft 3*; The)Android e SoL.AKirA per *Dawn of War*; SoL.Star e SoL.Stormy per *Starcraft: Brood War*, TM|Sebatr e TM|Agares per *FIFA 2005*; A+R Lucifer e A+R A.] per *Halo 2* e Violentrage e Ilcugio per *Need For Speed Underground 2*.

Siti di riferimento:
www.ngilan.it
www.esworldcup.it

GMC SUL PODIO!

Il nostro collaboratore Simone Trimarchi (che cura spesso queste pagine), meglio conosciuto nella Grande Rete come SoL.AkirA, è arrivato secondo al torneo valevole per le qualificazioni WCG di NGILAN, nella disciplina *Warhammer 40.000: Dawn of War*, l'RTS di Relic. Questo argento vale il viaggio, vitto e alloggio, in quel di Singapore a novembre 2005. Ora si spera che, oltre a divertirsi e a scrivere un bell'articolo sulla manifestazione, Simone possa tornare in redazione con una medaglia, magari d'oro!


Il nostro AKirA (destra), secondo classificato a *Dawn of War*, insieme a The)Android, il vincitore.

AKirA impegnatissimo, durante la partita contro Nyuckem che l'ha decretato secondo!

LEGENDA VOTI

Scanchiamolo a tutti i costi	★★★★★
Da non perdere se ci appassiona il genere	★★★★
Proviamoci se abbiamo una connessione veloce	★★★
Se abbiamo già scaricato tutto il resto..	★★
Teniamocene alla larga	★

PLAN OF ATTACK

■ **Mod per** *Half-Life 2* ■ **Sviluppatore** Plan of Attack Team ■ **Genere** Sparatutto tattico multiplayer ■ **Dimensioni** 116 MB ■ **Internet** www.planofattackgame.com

SERVE UN BUON PIANO D'ATTACCO, IMMEDIATAMENTE!

COME suggerito dal nome di questo interessante Mod per *Half-Life 2*, in *Plan of Attack* senza un ponderato piano d'attacco (e spesso anche di difesa) non si va proprio da nessuna parte.

La squadra è l'unica unità tattica da considerare sul campo di battaglia, mentre fare gli eroi solitari serve solo ad accumulare figuracce e headshot subiti. Grazie all'importante connotazione tattica dimostrata dal suo stile di gioco, si può quasi azzardare che *Plan of Attack* ambisca a sintetizzare in sé due pietre miliari del genere degli sparatutto tattici come *CounterStrike* e *Battlefield*.

All'inizio della partita, in cui due squadre (tipicamente soldati USA contro i soliti terroristi) si affrontano in uno scenario metropolitano devastato dalla guerriglia urbana, un membro di ciascun team sceglie un obiettivo strategico da catturare, come un particolare negozio o ufficio. Se conquistati, gli obiettivi di missione garantiscono una ricompensa in denaro e in punti esperienza – incrementabili ulteriormente facendo fuori i nemici. I soldi così accumulati possono essere poi spesi in equipaggiamento e armi, tra cui è consigliabile accaparrarsi il prima possibile il costoso quanto devastante lanciarazzi.

La componente economica del conflitto consente addirittura di mandare in bancarotta il team avversario catturando il suo quartier generale e rubando le sue riserve monetarie. Ciò darà alla propria squadra un notevole vantaggio strategico e morale nella missione successiva, e garantisce a *Plan of Attack* un'originalità tattica non comune.



***Plan of Attack* re-inventa *HL 2*, esaltandone le potenzialità tattiche.**

VERDETTO ★★★★

Un Mod che introduce nuovi interessanti elementi tattici.

POINT OF EXISTENCE

■ **Mod per** *Battlefield Vietnam* ■ **Sviluppatore** PoE Team ■ **Genere** Sparatutto tattico multiplayer ■ **Dimensioni** 1,4 GB ■ **Internet** www.pointofexistence.com

PER DIPINGERE UN CONFLITTO GRANDE, CI VUOLE UN MOD GRANDE!

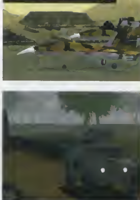
GIUNTO ormai a una gigantesca versione full client da oltre 1,4 GB, *Point of Existence* si conferma il Mod definitivo per *Battlefield Vietnam*, almeno per chi è interessato alle dinamiche della guerra moderna.

POE è ambientato, infatti, nell'anno 2007: un futuro imminente in cui gli sviluppatori si sono immaginati lo scatenarsi di un conflitto per il controllo dei giacimenti petroliferi sudanesi, su cui i russi hanno puntato gli occhi.

Inutile dire che, rispetto all'originale *Battlefield Vietnam*, il fatto di combattere ai giorni nostri, per giunta in pieno deserto, cambia decisamente le carte in tavola sul piano tattico e strategico. La miriade di nuovi mezzi aerei e terrestri, liberi di muoversi negli enormi spazi aperti sudanesi, obbliga a un approccio totalmente differente rispetto alla guerriglia sostenuta nella giungla vietnamita, costringendo a sviluppare una mentalità di squadra e di supporto reciproco molto più complessa.

A parte qualche incongruenza nell'arsenale a disposizione delle due fazioni belligeranti (quasi inevitabile, vista la mole di materiale portato in dote da questo Mod), l'installazione di *Point of Existence* è consigliata a tutti coloro che siano in cerca di un conflitto simulato su grande scala – "grande" quasi quanto lo spazio occupato dal Mod su hard disk!

La differenza principale tra la giungla vietnamita e il deserto sudanese? Molti meno alberi e più mezzi nemici!



VERDETTO ★★★★★

La qualità si paga con delle dimensioni realmente esagerate.

HELL IN THE PACIFIC

Com'è facile intuire dal titolo, la nuova total conversion per *Medal of Honor: Allied Assault* si dedica alla ricostruzione del drammatico teatro di guerra rappresentato dalle acque dell'oceano Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale.
Una volta installati, i 400 MB del Mod consentono di giocare 17 mappe multiplayer, 7 mappe a obiettivi e 4 modalità inedite. Tra queste, segnaliamo il Conquest Mode, caratterizzato da una particolare struttura a zone, da occupare secondo la loro relativa importanza strategica per accumulare più punti dell'avversario. In pratica, una specie di partita a scacchi tra yankee e arditi samurai, sotto una pioggia di proiettili e di Zero in picchiata!
www.hitp.modtheater.com

ROGUE OPS

■ **Mod per** *Max Payne 2* ■ **Sviluppatore** Maddieman ■ **Genere** Sparatutto tattico single player
■ **Percentuale di completamento** 60% ■ **Internet http://rogue-ops.paynereactor.com**

L'EROE SOLITARIO NON VA PIÙ DI MODA.



L'implementazione dell'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra di Randal è la sfida maggiore che aspetta gli sviluppatori.



GLI sviluppatori dello splendido Mod *Katana* per *Max Payne 2* non sono tipi da riposare sugli allori del proprio successo.

Il loro nuovo ambizioso progetto, il secondo di una trilogia dedicata al gioco Remedy, si chiama Rogue Ops, e ha come protagonista Randal Hunter, un esperto mercenario (nonché mentore del personaggio principale di Katana, Tao) incaricato di fare chiarezza su un apparente attacco terroristico subito dalla città di New York. Il nostro eroe avrà a propria disposizione un intero arsenale, dalle pistole alle minigun, e anche una profonda conoscenza delle arti marziali. Man mano che si farà strada nell'Area 7, un'installazione segreta nel deserto dello Utah (solo a qualche "isolato" di distanza dall'Area 51), Randal sarà costretto a fronteggiare una milizia composta da super-soldati equipaggiati con gli ultimi ritrovati della tecnologia.

Per fortuna, però, il protagonista sarà accompagnato nella sua pericolosa avventura da due fedeli compagni, Dar e Wade, gestiti dalla I.A. ma in grado di recepire ed eseguire alcuni semplici ordini, come presidiare o conquistare un'area specifica. "Conferire una personalità e un comportamento credibile a dei bot è la sfida più impegnativa che ci aspetta," confida Jonathan 'Maddieman' Hallier, il capo-progetto di *Rogue Ops*. Inutile dire che GMC gli augura di farcela al più presto.

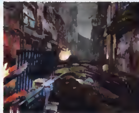
KILLING FLOOR

■ **Mod per** *UT 2004* ■ **Sviluppatore** KF Team ■ **Genere** Survival horror singleplayer/cooperativo
■ **Percentuale di completamento** 90% ■ **Internet http://killingfloor.filefrontier.com**

LA PAURA FA 90%... DI COMPLETAMENTO.

CI siamo quasi, ancora un po' di pazienza e potremo mettere le mani su *Killing Floor*, un intrigante FPS/survival horror mosso dal sempre valido Unreal Engine. La caratteristica geniale di questo Mod è che gli immancabili zombi non godranno di respawn infinito e demenza congenita, ma attaccheranno in furenti ondate da respingere non solo con la forza bruta, ma anche e soprattutto con l'astuzia.

La disponibilità di munizioni per le varie armi da fuoco (pistole, fucili, granate e perfino lanciarazzi) sarà infatti volutamente scarsa, costringendo così il giocatore a fare ampio uso di sanguinarie e spettacolari armi da corpo a corpo, quali coltellacci da cucina, mazze da baseball, asce bipenni e, naturalmente, seghe elettriche.
Il Mod completo sarà ambientato in cinque mappe finemente caratterizzate, da un inquietante laboratorio a un macabro castello, passando per le inevitabili fognature putrescenti. Essere feriti durante le paurose peregrinazioni significherà rallentare la propria velocità di marcia, rendendo difficile sfuggire agli zombi più agili e intelligenti.
Sul sito degli sviluppatori è già disponibile un demo, che potrebbe essere la soluzione ideale per i deboli di cuore che non se la sentono di affrontare il Mod completo, d'imminente pubblicazione.

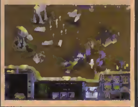




Killing Floor pullula di zombi di tutti i tipi, dai classici del genere ai più originali.

STAR WARS MOD

Dopo che maggio ha visto il completamento della seconda trilogia con "Episodio III", la saga di "Star Wars" è tornata prepotentemente alla ribalta anche sulla scena mondiale dei Mod. Facciamo un po' il punto della situazione, focalizzandoci sugli add on di carattere prettamente strategico, elencati qui di seguito insieme al relativo sito di riferimento: *New Rebellion* per *Homeworld* (http://swnr.themaw.net), *Open Rebellion* per *Starcraft* (http://openrebellion.smempire.org), *Star Wars TA* per *Total Annihilation* (www.planetannihilation.com/swta), *Imperial Assault* per *Command & Conquer: Zero Hour* (www.imperialassault.com) e *Star Trek vs. Star Wars* per *Star Trek: Armada* (http://project90.aenonimity.com/armada). Che la Forza (e la bandai) sia con voi.



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

LUCASARTS E I SUOI COMMANDO NON CONVINCONO IN MULTIPLAYER.

DETONANDO SI IMPARA

Oltre alle armi d'ordinanza, che un buon commando della Repubblica deve conoscere a menadito, il giocatore avrà a disposizione delle bombe, chiamate detonatori, la cui utilità varierà secondo la situazione. Utilizzabili con il tasto destro del mouse (se ne cambia il tipo con il tasto "Q"), questi detonatori sono di quattro generi. Il primo è quello termico, che esplode dopo un breve periodo. Poi c'è quello elettromagnetico, che disturba anche il materiale elettronico presente nelle vicinanze (quindi, il visore di chi viene colpito). Il più originale è quello sonico, di origine Geonosiana, da piazzare su varie superfici e che si attiva al passaggio di un avversario, provocando un'esplosione dal raggio piuttosto esteso. L'ultimo è il detonatore a lampo, assolutamente identico a una granata accecante.

L'ultima annata videoludica ha proposto degli sparatutto in prima persona convincenti sia nella modalità single player (il pluridecorato *Half-Life 2* ne è un ottimo esempio), sia in quella multiplayer.

Star Wars Republic Commando, purtroppo, va contro questa tendenza, essendo assolutamente godibile nelle missioni da affrontare con il proprio team durante la campagna in singolo, ma proponendo un'esperienza multigiocatore anonima e noiosa. Le modalità sono quelle usuali, senza alcuna aggiunta che catalizzi l'attenzione dei giocatori più votati alla tattica: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag (Cattura la Bandiera) e Assalto (in quest'ultima, le squadre giocano prima in attacco, poi in difesa, dovendo portare la bandiera da una parte all'altra della mappa, ma la musica non cambia).

Le mappe, ben fatte e organizzate, sono ingiocabili in uno contro uno e ciò rende *Republic Commando* debole rispetto ai suoi diretti concorrenti, che almeno lasciano la possibilità di sfidarsi in un duello (la modalità più sfruttata ai tornei). Questo porta a un confronto diretto con gli altri titoli dedicati al Deathmatch (a squadre o normale), dunque con *Half-Life 2*.

Al divertimento offerto da quest'ultimo, assicurato dalla presenza di decine di armi - tra cui spicca la gravity gun - *Republic Commando* contrappone strumenti d'offesa in numero esiguo e persino poco originali. C'è il solito mitra; il solito shotgun; il solito fucile da cecchino e, addirittura, manca la modalità di fuoco secondario. Soprattutto, è consentito portare una sola arma alla volta e ciò riduce la varietà negli scontri, oltre alle possibilità del giocatore.



Il mitra d'ordinanza dei Trandoshani non è così efficace.

Con la pressione di alcuni tasti, si può trovare copertura in apposite aree per difendere la bandiera.

> **"Le mappe sono ingiocabili in uno contro uno"**

Forse, il tentativo era quello di realizzare uno sparatutto in prima persona con un'importante componente strategica. Alla luce della natura futuristica delle ambientazioni e del fatto che non si andrà certo al tappeto con pochi colpi, l'impiego di un approccio studiato è, però, davvero limitato. Un peccato, perché gli appassionati del gioco online si aspettavano da LucasArts un altro capolavoro come *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, che ha impegnato migliaia di utenti in tutto il mondo nei duelli all'ultimo sangue a colpi di spade laser e poteri della Forza. Al contrario, dopo un buon successo di pubblico iniziale, *Star Wars Republic Commando* ha visto calare vertiginosamente il numero dei server a lui dedicati, e a ciò si aggiunge un'accoglienza fredda nel contesto dei tornei internazionali e nazionali.





Le esplosioni dei detonatori non sono facili da evitare e uccidono all'istante.

POCHI SERVER E QUASI DESERTI

Sebbene LucasArts abbia svolto un buon lavoro e stia supportando adeguatamente il gioco (nell'ultima patch uscita, la 1.00 indispensabile per giocare su Internet, è stata aggiunta una mappa per il multiplayer), il pubblico ha accolto queste nuove sfide online nell'universo di "Star Wars" in maniera piuttosto tiepida. Gamespy Arcade, risorsa presente nel CD d'installazione di *Star Wars Republic Commando*, trova circa 12 server, di cui almeno la metà oltreoceano (americani). I server europei sono sparsi tra Germania e paesi dell'Est, e oltre a essere abbastanza vuoti, non sono nemmeno molto potenti (il ping, con una linea ADSL, si aggira sui 150). Pare non esserci alcun server italiano, ma qualche connazionale è stato avvistato nelle arene europee: forse dei fan della saga cinematografica, piuttosto che dei netgamer incalliti.

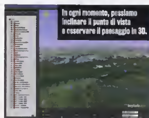
MONDI VIRTUALI

LA TERRA VISTA DAL CIELO

NON SAPPIAMO DOVE ANDARE IN VACANZA? PROVIAMO A DARE UNO SGUARDO AL MAPPAMONDO – E NON VIRTUALE!



Con *Keyhole*, trovare la sede della redazione di GMC diventa un gioco da ragazzi


In ogni momento, possiamo inclinare il punto di vista e osservare il paesaggio in 3D.

LA notizia è stata giudicata abbastanza importante da essere riferita da alcuni quotidiani nazionali: Google, il famoso motore di ricerca, fornisce da qualche tempo la possibilità di... spiare dal cielo i nostri amici! Questo non è completamente esatto, ma quando una nuova utility di ricerca di indirizzi si chiama *Keyhole* come i più famosi satelliti-spia americani la fantasia inizia subito a correre.

Cos'è *Keyhole*? In parole semplici, si tratta di un atlante del mondo, accessibile online e completo di informazioni geografiche e politiche, oltre che di uno stradario e di uno strumento per la ricerca di luoghi famosi. La differenza rispetto ad altre applicazioni di questo tipo è che *Keyhole* è completamente realizzato con foto ad alta definizione, scattate da satelliti. Ciò significa che, quando selezioniamo un luogo, sia esso l'abitazione di un nostro conoscente, la sede della redazione di GMC o la Casa Bianca, sullo schermo apparirà la foto della località reale vista dal cielo. Con la tastiera e la rotellina del mouse potremo, quindi, variare lo zoom fino ad abbracciare l'intera regione, oppure osservare in dettaglio il luogo che ci interessa. Quanto? Abbastanza da distinguere alberi, automobili parcheggiate e altri punti di riferimento di dimensioni medie.

Le mappe non sono egualmente dettagliate per ogni parte del mondo. Certe regioni, come gran parte degli Stati Uniti e città quali Parigi o Londra, sono raffigurate a un livello straordinario. Altre, invece, iniziano a "sgranarsi" nelle viste troppo ravvicinate – segno che le immagini satellitari utilizzate per rappresentarle non sono di qualità elevatissima. Comprensibilmente, però, i progettisti si sono inizialmente concentrati sui luoghi di grande interesse popolare e, con *Keyhole*, ci troveremo a "volare" sopra le piramidi del Cairo o la mitica "Area 51", nel deserto del Nevada.

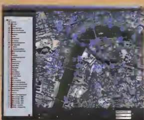
Intorno a questo straordinario atlante fotografico è ovviamente nata una fertile comunità Internet, il cui sito di riferimento è **http://bbs.keyhole.com/ubb/entrance**. Gli appassionati si scambiano coordinate di luoghi famosi, ricostruiscono virtualmente importanti viaggi e spedizioni avvenuti in passato e discutono dei miglioramenti che potrebbero essere apportati al programma. Il sito è consigliato a tutti coloro che desiderano scoprire località e viste curiose del nostro pianeta, oltre che tenersi aggiornati sugli sviluppi della cartografia online. 

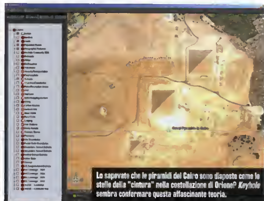
IL COSTO DELLA CURIOSITÀ

Keyhole (www.keyhole.com) è pubblicato in tre versioni. L'edizione base richiede un abbonamento annuale al costo di 29,95 dollari, ma può essere provata gratuitamente per sette giorni. Tale versione è disponibile in una variante chiamata *Keyhole 2 NV*, che include anche la cartografia fotografica di Marte, ma richiede un chipset grafico NVIDIA. Infine, l'edizione *Pro* costa ben 399 dollari per un anno e fornisce numerose funzionalità aggiuntive dedicate all'impiego professionale del prodotto – come, per esempio, l'uso da parte di società immobiliari. Per usufruire del programma è necessaria una connessione a Internet, preferibilmente a Banda Larga.

PICCOLO MONDO MODERNO

Fin dall'antichità, le mappe hanno affascinato le menti degli uomini più creativi e curiosi, e le loro moderne versioni elettroniche non mancano di fare altrettanto. Grazie a Internet, la comunità che fa uso di *Keyhole* può, in tempo reale, aggiornare i "bookmark" geografici del programma, segnalando luoghi interessanti da visitare (sia di persona, sia virtualmente), la posizione di eventuali webcam (per chi vuole seguire in diretta cosa avviene altrove) o, più semplicemente, le zone di residenza. Tali indicatori sono scaricabili da Internet e fatti apparire sull'atlante selezionando "Keyhole Community BBS" nell'elenco dei simboli.




Lo sapevate che le piramidi del Cairo sono disposte come le stelle della "cintura" nella costellazione di Orione? *Keyhole* sembra confermare questa affascinante teoria.

WARCRAFT CHRONICLES

IL VIAGGIO MENSILE ALLA SCOPERTA DELL'AFFASCINANTE MONDO DI *WORLD OF WARCRAFT* PROSEGUE, SOTTO LA SAPIENTE GUIDA DEL NON MORTO UALONE, IMPEGNATO NEI BATTLEGROUNDS.

NIENTE PIÙ CODE!

Ebbene sì, uno dei più grossi problemi di *World of Warcraft* pare finalmente risolto. Nei primi mesi successivi all'uscita del gioco in Europa (10 febbraio di quest'anno), alcuni server erano talmente intasati che, di sera, era praticamente impossibile entrarvi, se non dopo un'attesa in coda di almeno un'ora. Realtà tutt'altro che piacevole, che ha portato molti giocatori alla frustrazione. Fortunatamente – anche se un po' in ritardo – Blizzard ha trovato una soluzione al problema, consentendo ad alcuni partecipanti di spostare il proprio personaggio da uno dei server "incriminati" a un reame meno popolato, riequilibrando l'afflusso di utenti ai vari mondi di gioco. Con l'eliminazione delle code e l'introduzione dei Battlegrounds (senz'altro il modo migliore per limitare il PvP selvaggio), la vivibilità di Azeroth è aumentata in modo soddisfacente.

COME cambiano le cose in breve tempo, miei brutti umanoidi! Il mese scorso, dopo l'introduzione dell'Honor System, questa paginetta era piena zeppa di lamentele. Molti tra gli abitanti di Azeroth, infatti, non hanno digerito il sistema di onorificenze studiato da Blizzard per il Player versus Player e, soprattutto, ciò che dall'Honor System è venuto fuori, ovvero un micidiale incremento delle attività assassine da parte dei personaggi di livello più alto.

Questo mese, invece, le acque sembrano essersi calmate. Merito soprattutto dei Battlegrounds, finalmente disponibili dopo la patch che aggiorna *World of Warcraft* alla versione 1.50 (presente anche sul DVD di GMC). Ora, chi vuole darsele di santa ragione, si scatena in queste arene appositamente studiate per offrire ai giocatori un PvP organizzato ed equilibrato. Certo, nessuno vieta ai più sadici di continuare a spargere sangue anche nei Contested Territory, ma il dato di fatto è innegabile: la vita su Azeroth, da quando le battaglie si sono concentrate nei Battlegrounds (BG), è molto più tranquilla. Soprattutto per chi desidera portare a termine le sue Quest e raggiungere il più velocemente possibile il tanto agognato livello 60.

A questo punto, vi chiederete: "Come vive la cosa quel fetente d'un Ualone, che tanto ha goduto quando il PvP impazzava in seguito all'introduzione dell'Honor System?". È presto detto: alla grandissima. Certo, a me piacciono i combattimenti selvaggi, ma non posso negare che i BG siano realmente divertenti, per quanto organizzati e "sportivi". Se, da una parte, viene a mancarmi quel gusto un po' rustico dell'attentato agli gnometti intenti a uccidere mostri, dall'altra è innegabile che misurare le proprie forze con quelle degli avversari in uno scontro 10 contro 10 o 40 contro 40 sia decisamente affascinante.



Nei Battlegrounds, è possibile risorgere raggiungendo il proprio cadavere (a meno che questo non sia stato "distrutto" dagli avversari), ma è spesso preferibile farlo nei cimiteri.

Oltretutto, conoscendo l'esperienza di Blizzard nel campo del multiplayer (si pensi alle grandi comunità di giocatori che hanno popolato i server di *Starcraft*, *Diablo II* e *Warcraft III*, giusto per citare i titoli più recenti), non ci si poteva aspettare che qualcosa di molto accattivante e intrigante. E i Battlegrounds di *WoW* sono esattamente così.

In questi giorni, mi sono dedicato soprattutto alla mappa Warsong Gulch, che è a tutti gli effetti un Capture The Flag – grande classico tra le modalità multiplayer degli sparatutto in soggettiva. L'altro campo di battaglia per ora disponibile, Alterac Valley, fa da scenario a sfide di più ampia portata (40 contro 40) e richiede una superiore organizzazione di gruppo. Non mancate all'appuntamento con questa rubrica il mese prossimo, perché la chiacchiera sui Battlegrounds è appena cominciata!



L'attesa dei "gladiatori" per l'apertura della porta. Che momento poetico!

LA FOLLA GUERRIERA!

Le uniche attese in coda che un giocatore deve sobbarcarsi, oggi, sono quelle per l'ingresso nei Battlegrounds. Nessun paragone con le vecchie "file" da affrontare per entrare nei server. Per i neonati campi di battaglia, si parla di attese di circa un quarto d'ora. Niente di insopportabile, quindi, soprattutto se si pensa che, in quel periodo, è possibile imbarcarsi in qualsivoglia altro tipo di attività (in qualunque parte del mondo di gioco): appena arriva il proprio turno, infatti, basta un semplice clic per essere immediatamente teletrasportati all'interno dei Battlegrounds.





ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

Kevo,
volevo riprendere la discussione sulla desolazione del panorama multiplayer italiano. Forse ho una risposta, almeno per quanto riguarda *CounterStrike: Source*. Aggirandomi tra i server italiani, ho notato che i giocatori sono sempre piuttosto abili e, spesso, si sentono anche frasi del tipo: "Ma non ci sono più niubbi in questo gioco?" oppure: "Tutti pro qui?" Quando, invece, si entra nei server tedeschi – per esempio – si nota che il livello di bravura dei giocatori è molto più basso e, in genere, c'è parecchia differenza tra i punteggi finali. Alcuni sono molto abili, altri rientrano nella media italiana e la maggioranza è composta da "novellini"; inoltre, ci sono meno membri appartenenti a clan. La mia ipotesi è che noi italiani siamo meno determinati ad affrontare sfide difficili e appena ci confrontiamo con persone più forti di noi, preferiamo rivolgerci altrove (un altro server, un altro titolo o, addirittura, il single player). Quelli un po' più capaci, invece, corrono a riunirsi nei clan e questi, alla fine, sono in genere meno efficaci di quelli degli altri Paesi, dove essere in un clan non è lo standard – e le classifiche di ClanBase lo provano.

Templare_oscuro

Bentornato, TO. Anche se mi imbarazza un po' condurre quella che inizia a sembrare una conversazione a due, la tua diagnosi mi pare abbastanza condivisibile, seppur forse un po' drastica e, inevitabilmente, generalizzata. Credo, soprattutto, che andrebbe sottolineato che la Germania (per rimanere sul tuo esempio) ha avuto il boom dei collegamenti a Internet, con tutto ciò che ne consegue, prima dell'Italia. Questo significa che, mentre da noi il gioco online inizia a essere "di massa" solo ora, in Germania lo è stato per vari anni. Per quanto mi riguarda, però, la domanda è se, nel giro di qualche anno, tali differenze scompariranno o se, invece, si accentueranno.
Non ho ancora una risposta, ma ho già messo al lavoro il mio team di scienziati e presto vi saprò dire qualcosa.

Un saluto a te o eccelso guru delle Rete, un tuo umile servitore ha accolto la tua invocazione e ha deciso di rispondere a una tua domanda.
Per quanto mi riguarda, è giusto pagare una quota per giocare ai GdR online, anche perché oltre ad avere una certa garanzia che i server non vengano chiusi all'improvviso, con il passare del tempo i produttori del titolo forniscono aggiornamenti e assistenza tecnica, oltre alla possibilità di avere delle espansioni che aumentano la longevità del gioco. Penso, però, che sarebbe più corretto se i titoli per cui è necessario versare un abbonamento venissero venduti a prezzi contenuti, invece dei soliti 50 euro. In questo modo, credo sarebbe incentivato l'uso dei server ufficiali – investendo meno soldi nell'acquisto, ne rimarrebbero di più per l'abbonamento.

Black dog

Black dog, la tua idea a proposito del costo del gioco e dell'abbonamento è bella ma, temo, un tantino ingenua. Prova a considerare un caso limite, con un gioco offerto gratuitamente e per cui si debba pagare solo l'abbonamento: se uscisse un emulatore che consente di avere server non ufficiali, la casa produttrice potrebbe ritrovarsi a non guadagnare più un centesimo per il proprio lavoro, mentre i gestori dei server NU lucrerebbero alle sue spalle (tramite pubblicità, abbonamenti più economici o chissà che altro).
Una strategia completamente opposta ma, ritengo, molto interessante è quella di *Guild Wars*: l'abbonamento è gratuito, però paghi il gioco e, soprattutto, i contenuti extra. In altre parole, se sei un utente occasionale puoi divertirti spendendo solo il denaro necessario all'acquisto iniziale (proprio come in un titolo single player), ma hai comunque modo di investire sul tuo personaggio e ottenerne dei risultati – il tutto con la ragionevole certezza della continuità dei server, dell'assistenza tecnica eccetera. Naturalmente, è ancora troppo presto per sostenerlo con totale certezza, ma i primi (ottimi) dati di vendita paiono indicare che questo modello economico è in grado di riscuotere un considerevole successo.



LA RICETTA DEL DOTTORE



Parto per le (meritatissime) ferie, finalmente. Quest'anno, quattro o cinque ore di sole non me le leva nessuno. Inoltre, grazie alla accorta politica economica che ho seguito negli ultimi mesi, sono riuscito a mettere da parte un paio di gettoni per la sala giochi e potrò trascorrere alcuni millisecondi a farmi massacrare in un picchiaduro qualunque. Non vorrei provocarvi eccessiva invidia, quindi mi fermo qui nella descrizione dei miei piani vacanzieri e vi chiedo: quale gioco (multiplayer) vi attrae di più, tra quelli in arrivo questo autunno/inverno? Vi siete già cimentati con la beta di qualcuno di questi? Aspetto le (senz'altro innumerevoli) risposte a gmc.kevorkian@futureitaly.it. Ciao e buone vacanze!



Grazie anche a un modello economico innovativo, *Guild Wars* sta vendendo copie su copie in tutto il mondo.



Luca_chiara svela finalmente perché un "signor nessuno" come il dottor Breen sia diventato il capo di tutto in *Half-Life 2*.

STARSHIP TROOPERS

Per una volta, i "bug" di un gioco non sono qualcosa da eliminare con una patch.



La memoria video verrà messa a dura prova dal pesante uso di Bump e Normal Map.

UNITI CONTRO I BUG

Starship Troopers è principalmente votato alle solitarie partite contro le orde di insetti, ma non mancheranno alcune modalità multiplayer. In virtù del tipo di gioco, Strangelite ha preferito non concentrarsi su deathmatch o simili (in ogni caso presenti) e dedicarsi a una serie di mappe in cui i giocatori "umani" si daranno man forte per respingere gli assalti degli insetti giganti.
Non mancheranno arene piccole, adeguate alle partite con pochi amici, né livelli più vasti, per un massimo di otto giocatori umani in contemporanea. Non abbiamo potuto testare questo aspetto di *Starship Troopers*, ma l'idea di aiutarsi a vicenda contro gli sciami alieni sembra piuttosto intrigante.



Ecco cosa intendiamo per "sciame di nemici".

ISTANTANEA SU: STARSHIP TROOPERS

Casa: Empire Interactive
Sviluppatore: Strangelite
Genere: FPS
Requisiti di sistema: P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, GeForce4 o equivalente
Internet: www. starshiptroopersgame. com
Nei Negozi: Ottobre
Perché aspettarlo: Sarà uno sparatutto dal ritmo febbrile, caratterizzato da un ottimo motore grafico e da tonnellate di nemici in contemporanea sullo schermo. Frenetico, ma meno "grezzo" rispetto a *Painkiller*.

SONO proprio tonnellate i "bug" (termine inglese per "insetti") presenti in *Starship Troopers*, il nuovo sparatutto di Empire Interactive basato sull'omonimo film di Paul Verhoeven (1997).

In realtà, il mondo da cui hanno preso spunto i programmatori di Strangelite è ben più vasto e comprende il romanzo da cui è stata tratta la pellicola (di Robert A. Heinlein, 1959, più profondo della pellicola), una serie di cartoni animati, nonché un gioco da tavolo. È stato anche realizzato un altro videogioco, in passato (*Starship Troopers: Terran Ascendancy*), finito nel dimenticatoio. In questo caso, però, i presupposti sono molto diversi e la redazione di GMC ha avuto un sussulto quando, negli uffici dei programmatori, ha messo le mani su alcuni livelli del gioco, ancora in stato di lavorazione.

Inizialmente convinti di trovarci di fronte all'ennesimo sparatutto, abbiamo invece trascorso parecchie ore maledicendo le migliaia di insetti che ci si scagliavano contro, tentando disperatamente di sopravvivere alle ondate e studiando la personalità di ogni specie per cercare di affinare la strategia da adottare. Il primo pensiero è andato a *Doom* – il capostipite – principalmente per via dell'azione tanto frenetica da non lasciare spazio al ragionamento, se non per azzeccare l'arma adatta a ogni tipo di nemico.

Le poche mappe a nostra disposizione spaziavano da aree relativamente anguste, a sezioni aperte votate al massacro di massa.

In entrambe le situazioni abbiamo sudato non poco per riuscire ad avere la meglio sugli avversari. In parte perché, da temerari, abbiamo voluto lanciarci nel livello di difficoltà più elevato, ancora poco bilanciato per ammissione degli stessi programmatori. Ma anche a causa del diverso approccio necessario secondo l'insetto da abbattere: ogni esemplare del "bestiario", infatti, ha una peculiare personalità e un punto debole, e nel caratterizzare in maniera netta qualsiasi tipo di nemico. Ci sono quelli che attaccano noncuranti di difendersi e quelli più scaltri, che non contando su corazze particolarmente resistenti, tentano di cogliere il giocatore di sorpresa con attacchi a distanza o lasciandosi cadere dall'alto a mo' di kamikaze.

Altri ancora, caricheranno come rinoceronti, colpendo quanto troveranno sul loro tragitto, che si tratti di uomini o di loro alleati, aprendo la via a strategie di gioco che aggiungono quel minimo di spessore alla frenesia dell'azione.

"L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE GIOCA UN RUOLO FONDAMENTALE"

solamente giocando dall'inizio sarà possibile procedere per gradi e conoscere gli schemi di attacco di ogni specie, senza trovarsi a imparare tutto in un colpo solo.

La I.A. dovrebbe giocare un ruolo fondamentale all'interno di *Starship Troopers*, non tanto per le spiccate doti intellettive del nugolo di avversari, quanto per la necessità di coordinare gli attacchi di centinaia di insetti contemporaneamente, ognuno dei quali dotato di un proprio set di regole di ingaggio. Insieme al team di programmazione, abbiamo esaminato nel dettaglio le proprietà delle varie specie, notando un incredibile impegno

Sotto questo profilo, sembra quasi di trovarsi di fronte a un game design proveniente da Nintendo, con una moltitudine di avversari caratterizzati da un insieme di poche regole che, nella loro incredibile semplicità, danno vita a un ampio spettro di tattiche di combattimento. Ciò gratificherà i più esperti, pur senza negare un approccio meno ponderato ai principianti.

Per creare il loro mondo virtuale, i ragazzi di Strangelite hanno inizialmente valutato i motori grafici disponibili su licenza. E li hanno scartati uno per uno. Nessuno, infatti, risultava adeguato a gestire in maniera

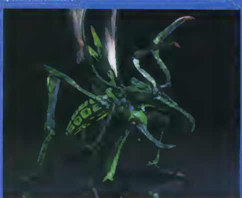

Le ombre sono volumetriche, come quelle di *Doom 3*, ma il differente sistema di illuminazione non le rende spettacolari alla stessa maniera.




Il gioco sarà caratterizzato da una serie di sequenze predefinite, necessarie a garantire il coinvolgimento e la spettacolarità.

ENTOMOFOBIA

Durante il tour negli studi dello sviluppatore, siamo riusciti a fare una lunga chiacchierata in merito a uno degli aspetti principali di *Starship Troopers*: i nemici. Li abbiamo visti tutti, zoomando e ruotando attorno a ognuno, rimanendo colpiti dal dettaglio dei particolari e dal numero di effetti che caratterizzavano i modelli 3D. L'uso massiccio di tecniche avanzate di shading ha permesso ai programmatori di lavorare di cesello, applicando effetti di "glowing" (avete presente gli aloni di luce di *TRON 2.0*? Ecco, quello è il "glowing") particolarmente efficaci, nonché fondamentali per distinguere con un colpo d'occhio ogni creatura e, spesso, per identificarne il punto debole. Molto efficace anche il supporto agli Anisotropic Shader, una tecnica di pixel shading che consente di caratterizzare la pelle dei mostri con particolari tonalità iridescenti, simili a quelle che si notano osservando da vicino mosche o altri insetti. Un lavoro notevole, in parte "vanificato" dall'azione adrenalinica, che raramente darà il tempo di godere delle spettacolari rifiniture.





accettabile gli spazi aperti e le orde di insettoni che attaccano contemporaneamente.
Di qui, la necessità di investire tempo e risorse nello sviluppo di un proprio sistema grafico, che prende le caratteristiche migliori di quelli disponibili e le modella in base alle esigenze di *Starship Troopers*.

Il motore, come quello di *Doom 3*, riesce a gestire fonti di illuminazione dinamiche in tempo reale, proiettando, tra l'altro, ombre volumetriche di tipo stencil.

Al contrario del capolavoro di id, non ha problemi con gli spazi aperti e, soprattutto, è in grado di calcolare anche ombre di tipo soft, sempre volumetriche ma sfumate, più verosimili rispetto alle nettissime aree di luce/ombra viste nell'ultimo capitolo di *Doom*.

Nella versione a nostra disposizione, attivando le ombre soft si assisteva a un violento crollo del frame rate, anche sulla strepitosa configurazione del PC di prova. La versione sugli scaffali, però, dovrebbe includere parecchie ottimizzazioni sotto questo punto di vista e risultare giocabile a livelli di dettaglio elevato anche su computer non recentissimi.

Non bisogna attendersi dei requisiti minimi particolarmente bassi, in ogni caso: un Pentium4 e una GeForce4 o equivalente saranno davvero il minimo necessario per arruolarsi nella fanteria spaziale.

Un motore grafico di ottima fattura unito a uno schema di gioco interessante e ben studiato (per non parlare della licenza del film) non possono che rappresentare un solido potenziale per *Starship Troopers*. Ora, Strangelite deve solo dimostrare di essere capace di una visione d'insieme e di saper legare in maniera interessante e varia le situazioni di gioco che ci ha mostrato.

Se l'interesse rimarrà alto, come nei livelli da noi testati, e se la curva di difficoltà verrà tarata in maniera adeguata, ci troveremo di fronte a un FPS molto appagante.



SID MEIER'S CIVILIZATION IV

La civiltà di Sid Meier entra nel XXI secolo e nella sua quarta era...



Inizieremo, come al solito, con una piccola tribù di uomini primitivi.

ANCHE TU, BRUTO...

Le civiltà controllate dal computer avranno un numero maggiore di personalità distinte, rispetto ai vecchi titoli della serie. *Civ IV* proporrà 19 diverse culture e 28 leader, e ciò significa che non sarà facile anticipare lo stile di gioco dei nostri rivali. La Francia, per esempio, potrebbe essere guidata da Napoleone o da Luigi XIV – due personaggi dalle filosofie di governo molto differenti. Alcuni leader saranno degni di fiducia, mentre altri ci pugnaleranno alla schiena non appena volteremo loro le spalle.



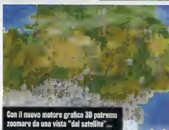
ISTANTANEA SU: *CIVILIZATION IV*

Casa: 2K Games
Sviluppatore: Firaxis
Genere: Strategia a turni
Requisiti di sistema: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda grafica 3D
Internet: www.firaxis.com
Nei Negozi: Inverno 2005
Perché aspettarlo: Ogni puntata di *Civilization* è fonte di grande emozione, grazie alla capacità degli sviluppatori di ascoltare i suggerimenti dei fan sul capitolo precedente e di tirare fuori dal cilindro di Sid Meier nuove idee per ricostruire la storia dell'umanità in modo coinvolgente e divertente.

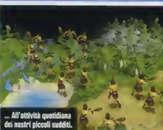
LA notizia dell'arrivo di un nuovo titolo della serie "ammiraglia" di Sid Meier, *Civilization*, è di quelle che non mancano di dare un brivido ai giocatori.

La saga dei titoli di strategia a turni capaci di narrare in poche ore l'intera parabola della razza umana ha sfornato, dal lontano 1992 a oggi, tre capitoli ufficiali una dozzina di espansioni e parecchi tentativi di imitazione; ma solo un nuovo gioco, seguito e approvato da Meier durante tutto il suo sviluppo, potrà portare l'ambito numero *IV* accanto al titolo.

Partiamo con la novità grossa: *Civilization IV* sarà in 3D – un fatto inedito per la serie. I progettisti assicurano che la scelta avrà conseguenze puramente estetiche: il mondo del gioco sarà vivido e vitale, con dettagliate animazioni per le battaglie e i numerosi elementi del paesaggio. Oltre a ciò, avremo modo di "zoomare" in tempo reale da una vista "satellitare", che abbraccerà buona parte della mappa, alle attività dei singoli omini. Inoltre, potremo esaminare le città senza bisogno di accedere a una schermata separata. La giocabilità rimarrà a turni e il nostro scopo principale sarà, come sempre, guidare una civiltà verso il successo, partendo con uno sparuto gruppo di coloni all'età della pietra, per giungere con un fiorente impero all'era spaziale.



Con il nuovo motore grafico 3D potremo zoomare da una vista "dal satellite"...



... All'attività quotidiana dei nostri piccoli sudditi.

"UN TERZO TRADIZIONE, UN TERZO MIGLIORAMENTO, UN TERZO NOVITÀ"

Il responsabile del progetto, Soren Johnson, e i suoi collaboratori, sotto la supervisione di Meier, hanno analizzato meticolosamente punti di forza e debolezze dei tre episodi precedenti. Una volta di più, la preoccupazione principale è stata quella di semplificare la gestione dell'impero senza annacquare l'esperienza strategica complessiva.

Il numero di unità da controllare sarà più basso, ma queste potranno essere migliorate con l'applicazione di tecnologie varie; sarà consentito, inoltre, selezionare interi gruppi, come in un RTS, muovendoli insieme sulla mappa con un solo clic. Il combattimento è stato reso ancora più realistico e quando due schieramenti si scontreranno, la battaglia verrà mostrata attraverso sofisticate animazioni; la I.A. è stata rinvigorita, ponendo particolare attenzione alla pianificazione e all'implementazione da parte del computer di strategie globali a lungo raggio.

L'albero tecnologico è stato modificato così da permettere alle civiltà di progredire in modo più flessibile e personalizzato. "Un tempo, tutti gli imperi erano costretti a ricercare le loro tecnologie più o meno

QUATTRO CHIACCHIERE CON SID MEIER



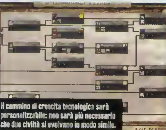
Abbiamo sottoposto Sid Meier a un "interrogatorio" sul nuovo capolavoro annunciato della serie *Civilization*:

GMC: Da dove è nata l'idea dell'originale *Civilization*?

SM: Una delle ispirazioni fu senz'altro *SimCity* – un gioco che riuscì a dimostrare come ci si potesse divertire anche costruendo cose e non solo distruggendole. L'obiettivo di *SimCity* era di edificare una città, così ci chiedemmo: "Cosa può esserci di più grande?" Ovviamente, la risposta fu "un'intera civiltà". Ebbe molta influenza anche un altro gioco chiamato *Empire*, un titolo di strategia con una componente d'esplorazione molto forte. Poi ci fu il gioco da tavola chiamato *Civilization* – che all'epoca era molto famoso.

GMC: Cosa avrà di speciale *Civilization IV*?

SM: *Civilization IV* è un grande passo avanti per la nostra società. Potremo impiegare tecnologie moderne, grafica 3D, una nuova interfaccia, abilità, una modalità multiplayer più sofisticata, scenari personalizzati e dozzine di idee nate tra la comunità dei fan.



Il cammino di crescita tecnologica sarà personalizzabile: non sarà più necessario che due civiltà si evolvano in modo simile.



ALLA FINE DEL TEMPO

Un difetto che alcuni utenti hanno riscontrato in *Civ III* è la durata di una partita. Non solo la lunghezza media di ogni gioco è di 550 turni, ma nelle fasi finali, quando l'impero è particolarmente vasto, ognuno di essi può richiedere quasi un'ora. In *Civ IV* le partite dovrebbero durare intorno ai 400 turni, mentre la semplificazione dei compiti del giocatore garantirà la loro "brevità" anche quando il nostro impero occuperà mezza mappa.



Le risorse naturali potranno essere evidenziate sulla mappa da icone.



Le battaglie tra unità saranno rappresentate da animazioni dettagliate.

LA CARICA DEI SESSANTA

Sid Meier e Firaxis riconoscono che il contributo degli appassionati è probabilmente il fattore più importante nel mantenere la serie sempre fresca e coinvolgente. Per *Civ IV* sessanta "fortunati" sono stati scelti tra coloro che postavano nel forum ufficiali del gioco e spostati in un'area privata dove, per mesi, hanno potuto discutere concretamente suggerimenti e idee con gli sviluppatori.

nello stesso ordine", spiega Johnson, "ma ora sarà consentito scegliere percorsi più personalizzati; inoltre potremo lasciare questo compito all'Intelligenza Artificiale, cliccando sulla tecnologia che ci interessa e delegando al PC il compito di svilupparla nel modo migliore".

Altra attenzione particolare ha ricevuto la modalità multiplayer, grazie a cui fino a 12 aspiranti Napoleone saranno liberi di sfidarsi via LAN o Internet (il limite per le partite via e-mail è di 19). I partecipanti si alleeranno e condivideranno tecnologie e informazioni sui nemici, beneficeranno in comune perfino dei positivi effetti delle "Meraviglie del Mondo" (importanti conseguimenti civili e culturali).

La novità più intrigante è, probabilmente, quella delle "Grandi Personalità" – il genere di individui cui vengono dedicate piazze o strade. *Civ IV* prevede oltre cento tipi diversi di "Grandi Personalità", divisi in cinque categorie: Artisti, Profeti, Mercanti, Scienziati e Ingegneri. Faremo, dunque, la conoscenza di Mosè, Socrate, Shakespeare e Platone. Una Grande Personalità potrà essere "spesa" per ottenere bonus immediati, oppure lavorare insieme ad altre, così da creare una "età dell'oro" per il nostro impero: un arco temporale in cui il collaborare di più menti geniali porterà benessere, felicità e una ricchezza culturale vertiginosa.

Il genere di governo che sceglieremo per i nostri sudditi non sarà più rigidamente definito da una serie di parametri, come in passato (quando optare per "Democrazia" o "Fondamentalismo" dava bonus e penalità prefissate). In *Civ IV* definiremo individualmente le norme politiche, legali, economiche, produttive e religiose che i cittadini saranno tenuti a seguire. Inoltre, per la prima volta nella serie, faranno la loro apparizione religioni "reali" quali Cristianesimo o Buddismo – un argomento delicato, che permetterà però a tutti di apprendere i principi-base di ognuna, senza che ve ne siano di privilegiate.

Civ IV riconoscerà, infine, l'importanza del lavoro della sua comunità di appassionati e fornirà gli strumenti necessari per creare mappe, unità, alberi tecnologici, eventi e perfino modelli di Intelligenza Artificiale – consentendo ai "modder" di ricostruire un periodo storico preciso (come le campagne di Giovanna d'Arco) o un'intera storia alternativa della razza umana.

Inutile dire che le bocche dei fan sono già ricolme di acquolina! Purtroppo, bisognerà avere un po' di pazienza, e attendere la continuazione della leggenda di *Civilization* ancora per qualche mese, prima della pubblicazione prevista per l'inverno del 2005.



FAHRENHEIT

L'inventore della celebre scala termica non poteva chiamarsi John Smith?


La splendida Carla, mentre si allena. Dovrete affrontare delle sequenze d'azione, che però avranno diversi livelli di difficoltà, il più basso dei quali le renderà quasi dei semplici filmati.

E L'AZIONE?

Un film che si rispetti ha almeno un paio di sequenze mozzafiato. L'eroe, per quanto pantofolaio, deve sfuggire ai killer che lo voglio uccidere per le strade della metropoli, oppure esibirsi in una scazzottata più o meno violenta. *Fahrenheit*, date le aspirazioni cinematografiche, non può esimersi da questa regola: ecco, quindi, che tra le 50 (più o meno) ambientazioni da "avventura" sono disseminate circa 20 sequenze d'azione pura, in cui dovrete guidare il vostro protagonista in scene adrenaliniche. Tra queste, figurano la classica fuga dalla polizia, con tanto di corsa sui tetti delle auto in coda, e un duello sul ring tra Carla e Tyler. Queste sequenze sono pre-calcolate e per superare ogni pericolo dovrete semplicemente premere il tasto giusto al momento giusto (verrà indicato qualche secondo prima della "mossa"), un po' come nei vecchi laser game. Secondo David Cage, non mancheranno dei passaggi arcade più... piccanti!





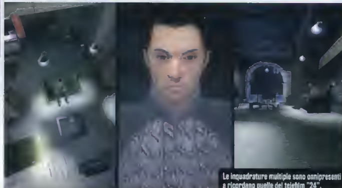


ISTANTANEA SU: FAHRENHEIT

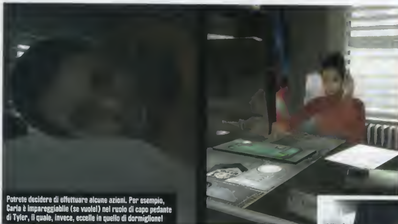
Casa: Atari
Sviluppatore: Quantic Dream
Genere: Avventura
Requisiti di sistema: Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB
Internet: www.fahrenheitgame.com
Nei Negozi: Settembre
Perché aspettarlo: Promette di essere un'avventura con "inserti" d'azione giocabile da tutti. La trama è splendida.

COSA fareste se, un bel giorno del prossimo inverno, vi ritrovaste nello squallido bagno di un bar di New York, con un coltello insanguinato in mano e un cadavere sul pavimento? È più o meno ciò che succede al protagonista di *Fahrenheit*, l'ormai imminente avventura di Quantic Dream dal sapore gotico-thriller.

Sulla trama non è dato sapere di più, dato che, per ora, i programmatori mantengono uno strettissimo riserbo in merito, al fine di non rovinare la sorpresa ai giocatori che da settembre si cimenteranno con questo titolo. Bisogna aggiungere che Lucas Kane, il protagonista, avrà delle visioni davvero lugubri, compresa quella di un assassino incappucciato in mezzo a mille candeline Ikea. L'intreccio sembrerebbe puntare verso una storia degna di Stephen King, con annessi contorni mistici e horror; il tutto condito dall'immancabile tocco "serial killer", dato che scoprirete presto che l'omicidio in questione sarà solo l'ultimo di una lunga catena di delitti "inconsapevoli".
David Cage, il capo-programmatore, consiglia di non trarre conclusioni troppo affrettate, dato che la trama di *Fahrenheit* riserverà – a detta sua – parecchie sorprese. Ci ha colpito, comunque, la "visione" di Quantic Dream. Quando questo progetto è nato, quasi tre anni fa, l'idea era di creare un "film interattivo", un prodotto che sfuggisse alla solita caratterizzazione dei generi cui siamo abituati. David Cage, durante la presentazione italiana del gioco, ci ha confessato che il suo obiettivo è quello di dar vita a un titolo che possa essere gustato da chiunque: "Vostra madre giocherebbe con voi a un FPS, questa sera? La risposta è, nella maggior parte dei casi, negativa, però non si farebbe problemi a vedere insieme a voi un film d'azione, oppure un giallo o un thriller. Il nostro obiettivo, con *Fahrenheit*, è di creare un film interattivo che sia


Le inquadrature multiple sono onnipresenti e ricordano quelle del telefilm "24".

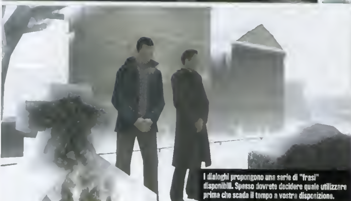
"IL PUNTO CENTRALE DI *FAHRENHEIT* SARÀ LA TRAMA"



Potrete decidere di effettuare alcune azioni. Per esempio, Carla è impareggiabile (se vuole!) nel ruolo di capo pedante di Tyler, il quale, invece, eccelle in quello di dormiglione!

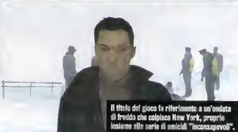
COME UN FILM

Il fatto che *Fahrenheit* ricalchi la struttura di un film si nota un po' in tutti i suoi elementi: è diviso in "capitoli" (come i film su DVD), che rappresentano le ambientazioni che visiterete nei panni di uno dei protagonisti. A differenza delle pellicole, però, l'interattività del gioco vi consentirà di decidere come spostarvi da une scena all'altra. Il capo-programmatore David Cage garantisce che le possibilità di scelta saranno piuttosto ampie: vedendo il gioco in azione, l'idea che ci siamo fatti è di un gigantesco "libro-game" (quelle avventure/GdR cartacee di moda negli Anni '80, in cui il giocatore legge un capitoletto piuttosto corto e poi decide quali azioni intraprendere, cui sono correlati altri paragrafi diversi). A proposito di rapporto tra film e videogiochi, la colonna sonora di *Fahrenheit* è stata composta da Angelo Badalamenti, l'autore delle musiche (tra l'altro) di "Twin Peaks".



I dialoghi propongono una serie di "frasi" disponibili. Spesso dovrete decidere quale utilizzare prima che scada il tempo a vostra disposizione.





Il titolo del gioco fa riferimento a un'ondata di freddo che colpisce New York, proprio insieme alla serie di omicidi "inconsapevoli".

apprezzabile dal veterano di mille titoli, così come da chi non ha mai provato nemmeno *Pac-Man* o *Tetris*".

Il progetto, va detto, è molto ambizioso. È dalla notte dei tempi (videoludicamente parlando) che sentiamo parlare periodicamente di propositi simili. Purtroppo, molti di questi si sono concretizzati in prodotti scadenti, o peggio. Tuttavia, dopo aver visto e provato *Fahrenheit*, ci sentiamo un po' più ottimisti.

Il gioco è, senza dubbio, un'avventura. Controllerete il protagonista con i tasti direzionali (un po' come in *Alone in the Dark*, per intenderci). La prima novità interessante è che, in ogni momento, questi verrà ripreso da almeno quattro telecamere e sarete liberi di scegliere con quale seguire Lucas Kane – niente più angoli ciechi, quindi, in cui non si vede cosa sta succedendo al proprio alter ego. Quando vi avvicinerete a un oggetto "interattivo", appariranno una serie di azioni. Per esempio, subito dopo essere tornati in voi stessi in seguito all'omicidio, potrete avvicinarvi al lavandino del bagno e ripulirvi dal sangue della vittima, oppure specchiarvi. Quando le azioni prevederanno un minimo di sforzo fisico, come spostare il suddetto cadavere, questo verrà simulato dalla pressione veloce e alternata di due tasti – David Cage paragona tali sezioni a un vecchio gioco da bar sulle Olimpiadi (*Track & Field*), in cui per far correre il vostro atleta dovevate premere molto velocemente in modo alternato due pulsanti.

Il bello è che – secondo Cage – non dovrete eseguire una serie di azioni in modo preciso. Tranne pochi vicoli ciechi, che condurranno al "game over", deciderete liberamente cosa fare. Per esempio, tornando alla prima scena del gioco, nel sopracitato bagno del bar, potrete nascondere il cadavere, lavarvi le mani e trafugare l'arma del delitto; oppure uscire dalla toilette, pagare il conto e lasciare il locale come un cliente qualsiasi; o scappare molto velocemente senza neppure pagare. In ogni situazione, la trama evolverà in modo diverso: uscendo come una furia attirerete maggiormente l'attenzione su di voi, mentre occultando il cadavere rallenterete la "macchina" giudiziaria.

Una volta fuori dal bar, passerete al "secondo capitolo", dove scoprirete l'altra novità di *Fahrenheit*. Non controllerete solo Lucas, ma anche l'agente investigativo cui verrà assegnato il caso, la splendida Carla Valenti, e il suo partner Tyler Miles. Ecco, quindi, che riattraverserete la scena del crimine e ogni oggetto avrà delle "funzioni" diverse rispetto a quelle disponibili per Lucas. Mentre l'assassino inconsapevole, "utilizzando" il telefono pubblico, chiamava il fratello reverendo per un consiglio su cosa fare, Carla tramite il medesimo apparecchio chiederà il tabulato delle chiamate effettuate, mentre Tyler contatterà la sua fidanzata.

GIOCARE CONTRO VOI STESSI

Un tocco geniale è che a volte, in *Fahrenheit*, dovrete "giocare contro voi stessi". Per esempio, se deciderete di nascondere l'arma del delitto mentre indosserete i panni di Lucas Kane, il vostro alter ego eseguirà l'azione non visto (apparirà una sequenza che mostrerà un'altra scena). Controllando Carla, l'agente cui sarà assegnato il caso, dovrete scoprire dove avrete occultato la prova.

David Cage ha sottolineato che il punto centrale di *Fahrenheit* sarà proprio l'intreccio: "Credo che la maggior parte dei titoli creati finora abbia una trama a livello dei film porno: è solo un pretesto, che si esaurisce in pochi minuti, dopodiché è un ammazzatutti generico". Per scoprire se la promessa di *Fahrenheit* verrà mantenuta, dovremo attendere fino a settembre; al momento, però, sappiamo che non vediamo l'ora di giocare a *Fahrenheit*!



LE CRONACHE DI NARNIA IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

Un assaggio dell'inverno senza fine nel fantastico mondo di Narnia.

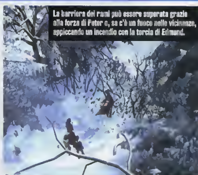


I cristallini panorami di Narnia si contendono la scena con le numerose creature che la popolano: fauni, castori, centauri, goblin e mostri alati.

DALLA LIBRERIA ALL'ARMADIO

"Il Leone, la Strega e l'Armadio" è il primo libro della serie "Le Cronache di Narnia" scritta da C.S. Lewis fra il 1950 e il 1956. In particolare nei paesi anglosassoni, i sette volumi di "Narnia" godono di chiara fama: etichettati come "racconti per bambini", nascondono in verità un'anima decisamente più complessa, intrisa di simbologie e citazioni di notevole spessore culturale e religioso. Il successo delle trasposizioni cinematografiche de "Il Signore degli Anelli" (del collega e amico J.R.R. Tolkien, cui Lewis era solito leggere i propri manoscritti prima di pubblicarli) e del più recente "Harry Potter" hanno spinto la Disney a rispolverare le avventure di Narnia per realizzare il suo tradizionale film di Natale, affidando a Traveller's Tales la realizzazione dell'omonimo gioco.





La barriera dei rami può essere superata grazie alla forza di Peter e, se c'è un fuoco nelle vicinanze, appiccando un incendio con la torcia di Edmund.

ISTANTANEA SU: *LE CRONACHE DI NARNIA: IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO*

Casa: Buena Vista Games
Sviluppatore: Traveller's Tales
Genere: Azione/ Avventura
Requisiti di sistema: PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Internet: http:// buenavistagames. go.com
Nei Negozi: Novembre 2005
Perché aspettarlo: A distanza di cinquant'anni, prende vita sul grande schermo e sul monitor l'universo fantastico creato da C. S. Lewis. Il gioco è decisamente fedele sia al libro, sia al film e merita l'attenzione degli appassionati e dei neofiti del genere.

DOPO essere venuti a conoscenza di aspiranti maghi con una cicatrice in fronte a forma di fulmine, c'è ben poco da stupirsi nell'apprendere che esiste un armadio magico in grado di aprire un varco fra il nostro mondo e un'altra dimensione.

C.S. Lewis ci aveva pensato negli Anni '50, quando scrisse "Le Cronache di Narnia", ma adesso i tempi sembrano maturi per rispolverare le avventure di Lucy, Edmund, Peter e Susan e riproporle sotto forma di film e relativo videogioco.

Il riferimento ad altri titoli orbitanti attorno all'universo fantasy e della letteratura cosiddetta per ragazzi ("Il Signore degli Anelli" e "Harry Potter" su tutti) è evidente sia per quanto riguarda lo sfaccettature della struttura di gioco, sia per buona parte della realizzazione grafica. Eppure, risulta altrettanto chiaro il tentativo di *Le Cronache di Narnia: il Leone, la Strega e l'Armadio* di proporsi come un'equilibrata via di mezzo fra quelle che sono le due peculiarità dei rispettivi "concorrenti": da un lato l'esplorazione, la cooperazione fra i personaggi e l'interazione con gli scenari; dall'altro una mole di rocamboleschi scontri armati contro gli scagnozzi della Strega Bianca - Nani, Orchi e lupi mannari.

Rispetto al libro, le fasi relative ai combattimenti hanno subito un inevitabile aumento e rappresentano il nucleo fondamentale attorno a cui ruota l'intera avventura, inframezzata da vari minigiochi (uno per ogni livello) e da alcune sezioni che vedono i protagonisti intenti a perlustrare stanze e corridoi, aggirando i controlli della governante, nascondendosi dietro le tende e nelle cassapanche.

"I PROTAGONISTI SI MUOVONO SOLITAMENTE IN GRUPPO"

L'esperienza di gioco è dunque dinamica e, per certi versi, "aggressiva" e si concretizza in un sistema di combattimento efficace e stimolante (sono presenti oltre sessanta creature e numerose combinazioni di attacco da realizzare in singolo o con l'aiuto degli altri personaggi). I quattro protagonisti si muovono solitamente in gruppo ed è consentito passare dal controllo di un eroe all'altro in qualsiasi momento, così da sfruttare le specifiche abilità di ciascuno nel punto più adatto, che si parli di combattimento, come nelle fasi esplorative.

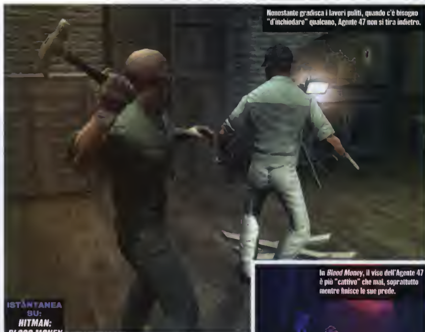
Lo stato di evoluzione del gioco non permette di esprimersi riguardo il sistema di controllo, che dovrebbe però contare anche sull'utilizzo del mouse, qualora gli sviluppatori riuscissero a trovare una soluzione logistica soddisfacente, attualmente in fase di test. Altrettanto può dirsi dell'aspetto grafico, su cui pare esserci ancora parecchio da lavorare.

I livelli per ora disponibili, lasciano presagire un buon livello di dettaglio e scenari naturalistici decisamente ispirati. A tal proposito, una piccola curiosità: nel narrare gli splendidi panorami di Narnia, Lewis si è rifatto alle antiche descrizioni di una città umbra. Mai sentito parlare di Narni?

GIOCHI COMPUTER

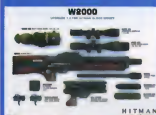
HITMAN: BLOOD MONEY

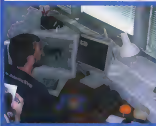
Torna l'Agente 47 e questa volta vuole essere pagato con denaro sonante!

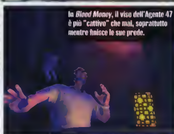

Nonostante gradisca i lavori puliti, quando c'è bisogno "d'inchiodare" qualcuno, Agente 47 non si tira indietro.

ARMI POTENZIABILI

Grazie a una pletora di accessori progettati appositamente, in *Blood Money* l'Agente 47 conterà su un arsenale di armi modificabili in tutto e per tutto, sia esteticamente sia funzionalmente. Montando opportuni gadget tecnologici, quali mirini telescopici e a infrarossi, silenziatori, caricatori doppi e canne maggiorate, il protagonista potrà, per esempio, alterare le caratteristiche tecniche del suo fucile W2000 (volume e frequenza di fuoco, tempo di ricarica, silenziosità, zoom), adattandolo alle necessità tattiche di ogni missione.






In *Blood Money*, il viso dell'Agente 47 è più "cattivo" che mai, soprattutto mentre finisce le sue prede.

ISTANTANEA SU: *HITMAN: BLOOD MONEY*

Casa: Eidos
Sviluppatore: Io-Interactive
Genere: Azione/Stealth
Requisiti di sistema: P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader
Internet: www.hitman.com
Nei Negozi: Autunno
Perché aspettarlo: La serie *Hitman* ha da sempre incarnato lo spirito del killer "duro e puro" nel suo carismatico protagonista. In questo episodio, l'Agente 47 promette di essere un dispensatore di morte ancora più fantasioso

IL titolo del quarto episodio di *Hitman*, serie d'azione stealth dedicata alle gesta del killer più cinico e spietato della storia dei videogiochi, dà adito a diverse interpretazioni, tutte comunque macabre.

Blood Money, denaro insanguinato. O denaro in cambio di sangue, e non certo perché il protagonista sia socio dell'AVIS. Anzi, in questa nuova incarnazione l'Agente 47 sarà ancora più duro e feroce di come ce lo ricordavamo. Cranio lucido, occhi incassati, mascella volitiva: tutti i lineamenti mascolini del protagonista sono stati accentuati (e anche, volutamente, un po' invecchiati), per conferire al nostro "eroe" un'aria tenebrosa e matura da "uomo che non deve chiedere mai".

Che non deve chiedere mai, certo, tranne una cosa: il giusto compenso per i propri sforzi omicidi. *Blood Money* introdurrà, infatti, uno stimolante sistema di premi in denaro, che spingerà il giocatore a compiere i suoi lavoretti di disinfestazione criminale nel modo più "pulito" possibile, consentendogli così di guadagnare soldi da spendere nel potenziamento dei propri strumenti di morte. Le cinque armi disponibili, fedeli compagne d'avventura dell'Agente 47, saranno infatti migliorabili nelle caratteristiche di volume, frequenza, precisione e silenziosità di fuoco, grazie a una moltitudine di accessori dedicati, capaci di portare le configurazioni d'armamento possibili all'iperbolica cifra di una sessantina in totale.

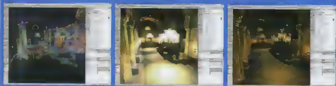
Inutile dire che un arsenale tanto elastico nella sua composizione agevolerà tutte le tecniche assassine elaborate dalla fredda mente di 47, dalle più razionali alle più stravaganti. Come se non bastasse, la pletora di nuove animazioni messe a punto dagli sviluppatori amplierà ulteriormente il ventaglio di possibilità atletiche e tattiche a disposizione del protagonista, che si potrà così esibire in ginnici salti di parapetti, scalate di cornicioni, prese d'acciaio ai danni di cittadini indifesi usati come scudi umani e in una miriade di altre spettacolari mosse inedite. L'Intelligenza Artificiale dei personaggi non giocanti pare, infatti, migliorata in questo episodio, proprio come la mira dei poliziotti e, per far perdere le proprie tracce una volta fatto scattare un allarme, serviranno doti atletiche e di prontezza mentale superiori. Anche riuscendo nell'impresa, però, *Blood Money* non perdonerà un assassino che non sa nascondere le proprie tracce sul luogo del delitto, innalzando il suo livello di "notorietà" già dal livello di gioco immediatamente successivo.

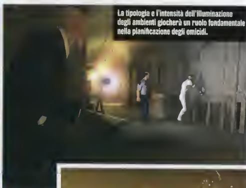
"PER FAR PERDERE LE PROPRIE TRACCE, SERVIRÀ UNA PRONTEZZA MENTALE SUPERIORE"

Al termine di ogni missione, infatti, l'Agente 47 potrà leggere sulle pagine del quotidiano locale un articolo riguardante le sua ultima impresa, più o meno esplicito, secondo il grado di segretezza mantenuto

GLACIER ENGINE

Hitman: Blood Money sarà mosso dall'ultima versione del Glacier Engine, che, come confermatoci direttamente dagli sviluppatori: "Consente di visualizzare riflessi e rifrazioni in tempo reale, differenziare dinamicamente l'intensità delle zone di luce e ombra all'interno degli scenari e sui modelli poligonali dei personaggi e sfruttare appieno algoritmi di normal mapping e self shadowing". Il tutto si tradurrà in ambienti sempre più complessi e dettagliati e in modelli umani meno squadrati e più credibili, e vantaggio del coinvolgimento del giocatore.





La tipologia e l'intensità dell'illuminazione degli ambienti giocherà un ruolo fondamentale nella pianificazione degli omicidi.

KILLER SPIETATO

In questa sua quarta incarnazione, l'Agente 47 si conferma il killer più eclettico ed efficiente dell'intero panorama videoludico. In *Blood Money* i suoi lineamenti, sempre più duri e squadrati, riflettono tutto il carismatico cinismo con cui l'assassino con il codice a barre stampigliato sulla nuca confeziona i propri omicidi. Lampadari che crollano "malauguratamente" sugli astanti, pistole e salve caricate "accidentalmente" con proiettili veri, tostapane "caduti" in vasche da bagno piene d'acqua... Se non ci rimettesse sempre la pelle qualcuno, ci sarebbe quasi da ridere. Ma non chiedetelo ad Agente 47. Lui del riso non sa cosa farsene, se non mandarvelo di traverso, soffocandovi.











A teatro, l'Agente 47 preferisce usare il mirino telescopico del suo fucile, piuttosto che un banale binocolo.

nel corso della missione. Tenere un profilo basso, mascherando gli omicidi da suicidi e, comunque, evitando di farsi scoprire in flagranza di reato, sarà il modo più efficace per semplificarsi la vita anche nelle missioni successive. Nel malaugurato caso si venisse scoperti e "sbattuti in prima pagina", poi, si sarà sempre liberi di ricorrere ai soldi guadagnati per corrompere testimoni e polizia, riducendo di conseguenza il livello di sospetto.

Insomma, tra tante variabili (armi, mosse, PNG, soldi, notorietà e via di questo passo) chiunque potrà trovare la combinazione più consona al proprio stile di gioco, grazie anche a un design dei livelli tanto "aperto" strutturalmente, quanto ricco scenograficamente.

La non-linearità di ogni singola missione porterà i più pazienti a esplorare ogni anfratto dei dodici livelli di gioco, caratterizzati da un uso delle texture e dell'illuminazione degno di nota. Tutto merito dell'ultima versione del Glacier Engine, capace di gestire ombreggiature ed effetti di rifrazione e riflessione dinamici su personaggi e ambienti in modo impressionante.

Parlando di luci e ombre, ci hanno lasciato più freddi gli eventi regolati da script attivati automaticamente dal procedere della trama. Se, da un lato, obbligano il giocatore ad architettare nuove tattiche per raggiungere i propri obiettivi, dall'altro risultano al momento caratterizzati da qualche incongruenza tecnica di troppo (per esempio, guardie del corpo che intimano l'alt, ma che non reagiscono a un'eventuale intrusione nella stanza del boss).

Speriamo che, nel tempo che ci separa dall'uscita autunnale di *Hitman: Blood Money*, suddetti script vengano affinati, meglio strutturati e, magari, anche aumentati di numero, garantendo a questo quarto episodio la non-linearità promessa. Tanto più, che gli sforzi fatti finora da Io-Interactive con l'introduzione dei parametri "notorietà" e "soldi" ci sembrano andare proprio in questa direzione.



SERIOUS SAM 2

Da quando "essere seri" è diventata una qualità?



L'Estremo Oriente di Sam è, ovviamente, popolato da decine di karateki decisi a massacrarvi... e non mancano i ragnoni robot.

Uno dei mondi è "gigantesco" (o è Sam a essere piccolo?) ed è ispirato ad "Alice nel Paese delle Meraviglie". Sospettiamo che il Bianconiglio abbia un lanciarazzi, da queste parti.



A volte, Sam potrà salire a bordo di alcuni veicoli e picchiare per bene i propri nemici. In altri casi, dovrà accontentarsi di una doppia Uzi.

ISTANTANEA SU: *SERIOUS SAM 2*

Casa: 2K games
Sviluppatore: Croteam
Genere: FPS
Requisiti di sistema: P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Internet: www.serioussam2.com/seriously.html
Nei Negozi: Fine 2005
Perché aspettarlo: Potrebbe essere uno degli FPS più originali del periodo autunnale. Mentre tutti cercano il realismo a ogni costo, Croteam tenta di creare un gioco divertente e immediato.

IN un periodo in cui gli FPS gareggiano per conquistare la palma del "gioco più realistico", è interessante notare uno sviluppatore che - al contrario - fa di tutto per promuovere uno sparatutto scanzonato e irriverente.

La trama di *Serious Sam 2*, in effetti, è quasi inesistente: tutto è tenuto insieme da una sagace ironia e, soprattutto, dal divertimento insito nel distruggere quanto appare sullo schermo. Sam torna alla carica sui nostri PC "evocato" da una razza di pacifici alieni che, colpevoli di custodire un manufatto piuttosto potente, sono stati presi di mira dai soliti cattivoni. Inutile dire che il nostro eroe non si fa certo pregare, quando si tratta di riversare il proprio arsenale di armi e battute su una valanga di nemici! Le sue avventure si articoleranno su ben sette mondi diversi, un grande passo avanti rispetto al primo episodio e alla sua espansione, relegati ognuno in un solo mondo.

Tra gli altri, visiterete un pianeta "laguna blu", con ridenti spiagge piene di mostri, un mondo "base spaziale", uno ambientato in Cina (o meglio, quello che gli americani ritengono essere l'Estremo Oriente) e via dicendo. Il motore grafico di *Serious Sam 2*, completamente rifatto per l'occasione, consente di creare ambientazioni particolarmente estese e ricche di particolari, anche se un po' "sfumate" (complice, forse, lo sviluppo in comune con Xbox). Integrato nel gioco troverete un buon motore fisico, che però sembra limitato ad

"IL TUTTO È TENUTO INSIEME DA UNA DOSE DI SAGACE IRONIA"

alcuni aspetti della vita "lavorativa" di Sam: funziona con carretti, determinati tavoli, certi oggetti, ma non con tutti (al momento, per esempio, non con i cadaveri). Sam potrà divertirsi devastando le strutture che incontrerà, dato che molte risentiranno dei suoi "interventi".

Un plauso va speso per i mostri, inventivi, senza senso e originali come non mai. Ci ha fatto impazzire una specie di robot che raccoglieva altre creature assetate di sangue e ce le depositava vicino! Per ora, Croteam non ha voluto svelare nulla dei quattro boss di fine livello, se non che saranno enormi.

Abbiamo visto, però, un gigantesco dinosauro, che ci ha fatto davvero ben sperare!



LE ARMI SONO SERIE, PERO'!

L'arsenale di Sam è invidiato da tutti i protagonisti degli FPS più blasonati. Il marine di *Doom 3* farebbe carte false per la bomba guidata da un volatile, che si dirige automaticamente sul nemico (naturalmente, il pennuto fugge via in tempo e non si fa male, ci ha assicurato Croteam). Gordon Freeman scambierebbe la sua arma gravitazionale per la mefistofelica sega rotante, che all'occorrenza è in grado di sparare i devastanti dischi dentati! Una notizia curiosa: Croteam stava pensando di inserire (come accade nella maggior parte degli FPS) la modalità di fuoco secondario - e immaginiamo lo avrebbe fatto con la consueta dose di humour. Tuttavia, per mantenere fede all'idea di FPS immediato e divertente, gli sviluppatori hanno deciso di desistere. In compenso, Sam riuscirà a imbracciare due esemplari di quasi tutte le armi. E due Gatling fanno davvero male...





Il gelo della tundra del Wisconsin. Il caldo umido che avvolge il Texas. Due figure leggendarie, un "duca" dall'insuperabile carisma, John Carmack e dieci anni di gestazione per la più inaspettata resurrezione nel mondo videoludico. Finalmente, la "preda" è stata avvistata!

PREY

1661 Northwest Highway Garland, Texas. È martedì. Un afoso martedì di quella che si annuncia come l'ennesima "calda" estate texana.

In un anonimo edificio di colore grigio, a circa 15 minuti da Dallas, si trova la sede della leggendaria 3D Realms, la software house che ha regalato ai videogiocatori di tutto il mondo *Duke Nukem*. A metà degli Anni '90, lo stato della "Stella Solitaria" era una vera e propria fucina creativa di sparatutto: a Mesquite, nell'area suburbana a est di Dallas, c'era – e c'è tuttora – id Software (*Wolfenstein 3D*, *Doom* e *Quake*); a Garland, situata a nord della città, c'era – e c'è ancora – 3D Realms/Apogee Software (*Duke Nukem 3D*, *Shadow Warrior* e *Max Payne*).

I destini dei vari John Carmack, Tom Hall, John Romero, George Broussard e Scott Miller si sono intrecciati più di una volta in questi quindici anni. L'ultimo incrocio – in ordine cronologico – ha sancito l'acquisto da parte di Apogee/3D Realms del potente e avanzato motore grafico sviluppato per *Doom 3* dal "maestro del codice" John Carmack. Cosa si celava dietro l'acquisizione di questa tecnologia? Si trattava dell'ennesimo "strillato" ritorno del leggendario Duca? Oppure erano i preliminari per la creazione di un nuovo titolo top secret? Nessuno poteva credere che George Broussard e Scott Miller avessero



La fisica di *Doom 3*, in *Prey*, permette di fare cose assolutamente spettacolari: date un'occhiata a quel tizio che cammina sul soffitto...

"Prey avrebbe dovuto essere la risposta al terremoto Quake di id Software"

intenzione di riportare in vita un vecchio progetto più volte annunciato e poi misteriosamente scomparso dalla faccia della Terra.

26 aprile 2005, in accordo con il produttore Take Two Interactive, viene proclamata la resurrezione di *Prey*, l'FPS che "avrebbe" dovuto rivoluzionare il genere degli sparatutto in soggettiva a metà degli Anni '90, con il suo look futuristico e con un comparto grafico strepitoso per i tempi.

18 maggio 2005, all'E3 di Los Angeles, gli inviati di GMC ammirano allo stand ATI uno spettacolare filmato della durata di una decina di minuti dedicato al redivivo *Prey*. Rispetto alle edizioni della fiera del 1997 e del 1998, quello mostrato non è un semplice demo tecnologico non interattivo, ma il video di un gioco che esiste realmente.

1 giugno 2005, il nostro reporter Raffaello Rusconi è in Texas, più precisamente al numero 1661 Northwest Highway di Garland, nella sede della "radioattiva" 3D Realms a presenziare alla rinascita "ufficiale" di *Prey*.

UNA LUNGA GESTAZIONE

Concepito quasi dieci anni fa, lo sparatutto firmato dalla coppia Broussard-Miller è rimasto "praticamente" in una lunga fase di incubazione. Annunciato in "pompa magna" nel 1996, *Prey* avrebbe dovuto essere la risposta al "Terremoto" (*Quake*) di Mesquite firmato id Software.

"Il progetto *Prey* ha subito una serie di ritardi e vicissitudini sorprendenti", afferma divertito Scott Miller, amministratore delegato di Apogee Software/3D Realms. Poi aggiunge: "Le nostre priorità, in questi anni, – nel frattempo George Broussard sorride – erano fondamentalmente due: trovare un team di sviluppo di talento che credesse in questa idea, e un motore grafico potente e al tempo stesso estremamente versatile, per realizzare ciò che avevamo in mente".

La decisione di resuscitare *Prey* è maturata verso la fine del 2001, quando sono cominciate a circolare in Rete le prime indiscrezioni sulla presunta collaborazione di 3D Realms con Human Head Studios, un team di sviluppo (con sede a Madison nel Wisconsin) che ha raggiunto la notorietà con l'interessante *Rune*. Dopo tre anni, queste "voci" sono divenute realtà.
"Per sviluppare *Prey* avevamo bisogno di appoggiarci a un team esterno e la scelta è caduta su Human Head Studios", ci racconta Scott Miller. George Broussard aggiunge: "Per noi era importante concentrare tutte le energie e risorse nello sviluppo del gameplay". E Scott Miller precisa: "Abbiamo lavorato con alcuni ragazzi di Human

LA *PREYSTORIA*

Prey ha avuto una gestazione piuttosto lunga e travagliata. Cosa è successo in questo decennio? Quali motivi hanno spinto George Broussard e Scott Miller a riprendere e cancellare questo ambizioso titolo più di una volta?

■ 1995 – Dopo aver completato *Rise of the Triad*, partì il progetto *Prey*, precisamente nel luglio del 1995. La maggior parte dei ragazzi di 3D Realms era impegnata nello sviluppo di *Duke Nukem 3D*, quindi il gioco fu affidato ai Developers of Incredible Power, responsabili del sopracitato *Rise of the Triad*. Invece di sfruttare il "Build Engine" di *Duke Nukem 3D*, i ragazzi capitanati da Tom Hall (che, nel frattempo, aveva appena lasciato id Software visti i continui dissidi con John Carmack) ne costruirono uno proprio in circa 3-4 mesi.
Il team di *Prey* era composto da pochi elementi: Tom Hall (responsabile del progetto), William Scarboro (responsabile del motore grafico), Mark Dochtermann (responsabile del codice di rete), Jim Dose (creatore dei tool di sviluppo) e Chuck Jones e Doug Wood (cui si devono alcuni concept). Sin dall'inizio, il progetto *Prey* era piuttosto ambizioso per i tempi: si parlava di un grandioso supporto per multiplayer e per la creazione di Mod da parte degli utenti, di un motore 3D che sfruttasse l'accelerazione "solo" via hardware per garantire poligoni completamente tridimensionali, di effetti di luce e ombre dinamici, di texture a 16-bit (65.536 colori su schermo), di condizioni climatiche variabili e molto altro.

■ 1996 – William Scarboro riscrisse il codice dell'engine per le schede 3dfx (in particolare), aggiornando al tempo stesso il "Preditor", l'editor di *Prey*. Nel frattempo, cominciarono a filtrare le prime indiscrezioni sulle caratteristiche del gioco e sulla trama. La stampa specializzata americana annunciò anche le prime date d'uscita (si parlò del Natale 1996). Il 12 agosto, accadde quello che gli americani chiamano, in gergo, il "lunedì nero" (Black Monday): diversi membri del team se ne andarono (tra cui lo stesso Tom Hall, che si mise in società con John Romero, il quale aveva a sua volta abbandonato id Software). Queste importanti defezioni vennero rimpiazzate, verso la fine dell'anno, con l'arrivo di Paul Schuytema (nuovo responsabile del progetto), Scott McCabe, Allen Dilling e Tom Pytel. Il gioco sarebbe stato convertito anche per Windows 95/98.

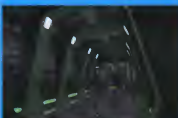


Tommy, il personaggio principale di *Prey*, ha subito un lifting totale in questi dieci anni.

■ 1997 – Dopo aver passato i primi mesi dell'anno a lavorare sull'ottimizzazione dell'engine, il team di sviluppo realizzò in aprile il primo demo di *Prey*, che venne presentato alla "Computer Game Developer's Conference" a San José. Si trattava di una dimostrazione "non interattiva", che sbalordì tutti gli addetti del settore. Il "Preditor", nel frattempo, divenne lo stato dell'arte nel campo degli editor 3D. La velocità dell'interfaccia e la possibilità di lavorare direttamente sull'engine rendevano estremamente facile la realizzazione delle mappe e dei livelli di gioco. All'E3 del 1997 venne mostrato un altro demo "non interattivo"

LA PREYSTORIA – CONTINUA

➡ con alcune armi e personaggi di *Prey*. Ma le grandi novità furono l'implementazione dei "portali" e la possibilità di distruggere l'ambiente circostante. Intanto, fu realizzato il "PreyOS (l'Operating System in stile DOS), che conteneva il "Preditor" (per creare i livelli di gioco) e lo "Skinner" (una utility per generare oggetti e texture). Verso la fine dell'anno, fu annunciato un accordo commerciale con la rock band KMFDM per la realizzazione della musica di *Prey*.


Le texture a 16-bit rappresentavano lo stato dell'arte, a metà degli Anni '90.



■ 1998 – Alla fiera E3 fu proposto un nuovo demo "non interattivo". Il team di sviluppo continuò a crescere, ma del gioco nessuna traccia. Il 13 ottobre, George Broussard annunciò a sorpresa che Paul Schuytema e William Scarboro avevano abbandonato il progetto. Alle pressanti domande sulla possibile uscita del gioco, Broussard rispose con la solita frase: "Quando sarà pronto". Nel frattempo, l'esodo da 3D Realms continuava in modo inarrestabile.

■ 1999 – Il team di *Prey* si trovò senza una guida creativa. Venne ingaggiata da ION Storm la brillante Corrinne Yu cui fu affidato il compito di sviluppare in casa un motore di nuova generazione per lo stesso *Prey* e per *Duke Nukem Forever*. Scott Miller dichiarò in più di un'occasione di essere impressionato dal lavoro fatto dalla Yu in quel periodo.

■ 2000 – Sorprendentemente, Corinne Yu fu licenziata e dai server di 3D Realms scomparve tutto il materiale e ogni riferimento a *Prey*.

■ 2001 – Il progetto *Prey* non fu cancellato, ma affidato a un team esterno: furono scelti gli Human Head Studios di Timothy Gerritsen, con sede a Madison nel Wisconsin. Come responsabile del progetto fu scelto Chris Rhinehart.

■ 2005 – Il 26 aprile, Take Two annuncia a tutto il mondo la resurrezione di *Prey* che verrà pubblicato sotto l'etichetta 2K Games.
Il 17 maggio esce in edicola GMC di giugno, con lo "scoop sensazionale" sullo sperato di 3D Realms.



La forza gravitazionale è stata resa in modo spettacolare: ve ne accorgerete spostandovi con gli esoscheletri.

Head all'inizio degli Anni '90, durante il progetto Gathering of Developers a Dallas. C'è voluto poco per capire che avevano talento e siamo rimasti impressionati dalla qualità di *Rune*".

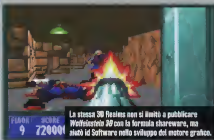
Durante la fase embrionale di *Prey*, la creatività di Broussard e soci aveva partorito una serie di "trovate" davvero originali (i "portali", per esempio), che negli anni non sono state riprese da nessun altro team di sviluppo. Lo stesso nome "Prey" non era stato mai utilizzato per nessun altro gioco in precedenza. "Human Head ha fatto finora un lavoro eccellente, rifinendo molteplici elementi basilari", commenta George Broussard incrociando gli sguardi interessati di Timothy Gerritsen, amministratore della società e di Chris Rhinehart, capo progetto di *Prey* presso Human Head Studios. Che la coppia Miller/Broussard avesse un sesto senso nello scovare giovani programmatori dalle grandi potenzialità lo avevano già intuito dopo che 3D Realms aveva preso sotto la propria ala protettrice gli scandinavi Remedy e il loro stupefacente *Max Payne* (2001).

Una volta trovata una società cui appoggiarsi per lo sviluppo, i due boss di 3D Realms erano alla ricerca della tecnologia che permettesse loro di riportare in vita il travagliato *Prey*. Aggiunge George Broussard: "Il nostro scopo era di avere un motore grafico che potesse tradurre in realtà tutte le idee che avevamo sviluppato nel concept originale". A dieci anni di distanza, l'engine l'hanno finalmente trovato, gentile cortesia (ben retribuita...) di una loro vecchia conoscenza: John Carmack. "Quando abbiamo visto *Doom 3* per la prima volta, abbiamo capito che era ciò che stavamo cercando," afferma Scott Miller. "John e tutti ragazzi di id Software hanno fatto un lavoro eccellente nel creare questo motore grafico: era semplicemente perfetto per quanto avevamo in mente".

IL REGNO DEL 3D

3D Realms è una divisione interna di Apogee Software. Creata nel 1994 per sviluppare giochi 3D, la società di Scott Miller e George Broussard ci ha regalato titoli quali *Terminal Velocity, Duke Nukem 3D, Duke Nukem 3D Atomic Edition, Rise of the Triad, Death Rally, Duke Nukem: Manhattan Project, Shadow Warrior, Balls of Steel, Max Payne e The Fall of Max Payne* (come produttori di Remedy Entertainment). Scott Miller è famoso anche per aver ideato, nel lontano 1987, l'Apogee Model: si trattava di distribuire tramite le BBS un gioco con un episodio completamente gratuito (da qui, l'appellativo di "shareware"), dando agli utenti la possibilità di acquistare la licenza per giocarlo interamente. Indirettamente, lo stesso Scott Miller fu il responsabile del successo di id Software, quando convinse Carmack, Romero e soci a lanciare giochi in formato shareware. Il primo titolo a beneficiare di questo accordo fu *Commander Keen*, mentre il successo fu decretato dal lancio di *Wolfenstein 3D*, il 5 maggio 1992.

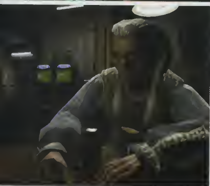




La stessa 3D Realms non si limitò a pubblicare *Wolfeinstein 3D* con la formula shareware, ma aiutò id Software nello sviluppo del motore grafico.



Alcuni alieni sono chiaramente ispirati alle sentinelle di "Matrix Revolutions".





AMORE, ALIENI E TANTI GUAI

La trama di *Prey*, probabilmente, non vincerà il premio come miglior sceneggiatura di un videogioco, è comunque piuttosto inusuale e curata per un titolo di questo genere. Il giocatore vestirà i panni del ribelle Tommy, un ex-ranger dell'esercito, nelle cui vene scorre sangue cherokee e dotato di poteri speciali. Dopo aver salutato lo Zio Sam, il nativo americano torna nella riserva dove vive la sua famiglia, in Oklahoma.

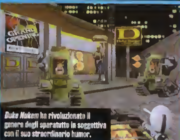
A questo punto, i ragazzi di 3D Realms decidono di passare all'azione e inizia uno spettacolare filmato introduttivo. Un bar situato nella riserva, un jukebox, un televisore che mostra le immagini di una gara del campionato NASCAR, il padre di Tommy al bancone e una bellissima ragazza che sorride... All'improvviso, partono una serie flashback sulla storia del nostro eroe e dei suoi cari. Poi, le luci iniziano a tremare, i vetri vanno in frantumi e tutto viene risucchiato da una luce verde in stile "Matrix". Alcuni oggetti vengono spazzati via, la bella ragazza al bancone lotta con tutte le sue forze per non venire rapita. Povera Jenny – questo è il suo nome – desiderava solo stare accanto al proprio uomo (Tommy) e vivere un'esistenza serena.

"Non possiamo svelare altre informazioni sulla trama, ma Tommy farà fatica ad accettare le proprie responsabilità e il ruolo di salvatore della Terra", ci ragguaglia prontamente Chris Rhinehart. Il percorso interiore del protagonista avrà un certo peso nella trama dell'FPS di 3D Realms. Come più volte dichiarato dallo stesso George Broussard: "Non eravamo interessati a creare un clone di Duke Nukem. Volevamo proporre al pubblico un altro tipo di personaggio e introdurre nella sceneggiatura una forte componente emotiva e psicologica". Alla nostra domanda sulla "love story" tra Tommy e Jenny, George Broussard risponde in modo divertito: "Sarà una storia strappalacrime, ma non intendiamo rovinare la sorpresa ai giocatori...". Risulta subito chiaro che questo "espediente sentimentale" serva a Miller e soci per dare credibilità a *Prey* e per giustificare quelle che si annunciano come 14-15 ore di intensa "caccia agli alieni" (20 ore per chi è a digiuno del genere FPS).

L'intreccio narrativo sarà piuttosto lineare, come ci conferma Scott Miller: "Abbiamo costruito una trama interessante, una bella storia d'amore e non vogliamo correre il rischio che i nostri sforzi

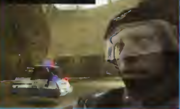
"Tommy faticherà ad accettare il proprio ruolo di salvatore della Terra"

IL DUCA DEL VAPORWARE



Duke Nukem ha rivoluzionato il genere degli sparatutto in soggettiva con il suo straordinario humor.

Dopo l'apparizione di *Prey*, *Duke Nukem Forever* rimane il sovrano assoluto del vaporware, cioè di quei giochi che sono in perenne ritardo. La storia del blockbuster di Miller/Broussard è ricca di annunci e di misteriose smentite. Il progetto *DNF* partì nel 1997. Inizialmente venne scelto il motore grafico del primo *Quake*, poi i programmatori optarono per quello di *Quake II*. A metà dello sviluppo (1998) si decise di riprogrammare il tutto con l'engine di *Unreal* di Epic Games. Nel 2003, George Broussard tornò a parlare in un'intervista del motore per *DNF*: il nuovo engine di *Unreal 2*. Attualmente, si vocifera di un futuro utilizzo dell'Unreal Engine 3, che Epic Games sta sviluppando in questo periodo. Per ora, si tratta di semplici congetture. Del team che ha creato *Duke Nukem 3D*, fanno parte del progetto *DNF* lo stesso George Broussard, Allen Blum e Keith Schuler. Interrogato sui continui ritardi del Duca, Scott Miller ha risposto così: "Per noi, *Duke Nukem* è importantissimo e vogliamo fornire ai giocatori un prodotto di altissima qualità. Finché non saremo soddisfatti del risultato ottenuto, non faremo uscire *Duke Nukem Forever*. Il nostro obiettivo è di ottenere un titolo che possa essere acclamato dalla stampa specializzata e che venda parecchio". Nel frattempo, gironzolando nei corridoi di 3D Realms, ci siamo imbattuti in una bacheca con una miriade di fogli. George Broussard ci ha svelato il mistero: erano gli artwork dei personaggi di *Duke Nukem Forever* e [illegible]



Una della poche immagini ufficiali di *Duke Nukem Forever* risale addirittura al 1999.

STRADE PARALLELE

Lo sviluppo di *Prey* può contare sulla tecnologia creata da id Software: si parla di una versione evoluta del motore di *Doom 3*. I ragazzi di Human Head hanno lavorato e adattato l'engine di Carmack in base alle proprie esigenze. Il capo progetto Chris Rhinehart ha voluto precisare che il grosso scoglio affrontato dal programmatori è stato quello di dover lavorare con un motore non ancora finito. Lo sviluppo di *Prey* e quello del motore grafico di *Doom 3* hanno seguito binari paralleli. Il team di Human Head si è dimostrato entusiasta del risultato ottenuto da Carmack e l'estrema flessibilità dell'engine ha permesso di aggiungere caratteristiche uniche come i "portali", il "wall walking", "la gravità" e un nuovo sistema di Pixel Shader. "È stato fondamentale ottenere il giusto equilibrio tra il numero di luci e di ombre implementate, e mantenere un frame rate piuttosto costante", ci ha confermato Chris Rhinehart.


L'amministratore di Human Head Studios Tim Gerritsen (a sinistra) e il responsabile di *Prey* Chris Rhinehart.



"Bisognerà risolvere dei puzzle per accedere ad alcune aree di gioco"

vengano apprezzati solo in parte. Creare una struttura non lineare come quella di *Deus Ex*, per esempio, secondo noi era troppo pericoloso. Abbiamo optato, più semplicemente, per un percorso guidato. Ma non preoccupatevi: la storia sarà appassionante e in grado di stupirvi!".

Dopo lo shockante filmato introduttivo, veniamo catapultati sull'astronave extraterrestre. Tommy si sveglia e parte alla ricerca della bella amata. Il nostro ex- ranger comincia a prendere confidenza con i propri poteri grazie ai suggerimenti preziosi del suo spirito guida (il nonno) e sblocca alcune straordinarie abilità. A questo punto, passiamo all'azione e muoviamo i primi passi nel mondo di *Prey*. Siamo pervasi, in pochi istanti, da una forte sensazione di claustrofobia. Saranno le architetture organiche in stile "Alien" di H.R. Giger a incuterci timore, sarà la terrificante evoluzione del motore di *Doom 3*, ma la nave fa davvero paura!

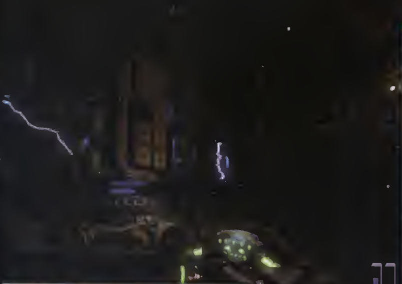
I livelli non si limitano ai soli corridoi tenebrosi, come nell'ultima fatica di id Software, ma i ragazzi di Human Head ci hanno garantito una varietà superiore e la possibilità di muoversi in spazi aperti e illuminati. Subito, sfruttando i tanto celebrati "portali" (una delle innovazioni "storiche" del gioco) veniamo trasportati in un canyon all'aperto. Il paesaggio lascia "a bocca aperta" per bellezza e realismo. L'introduzione di questi portali comunicanti permette al giocatore e ai nemici di saltare da una parte all'altra delle ambientazioni senza alcun intoppo. Non si tratta di aperture fittizie, bensì di "porte comunicanti" con delle zone reali. Per esempio, se gli alieni noteranno Tommy, saranno in grado di colpirlo anche attraverso questi buchi spazio/temporali. Tale caratteristica dovrebbe garantire una certa imprevedibilità alla struttura di gioco, almeno nelle intenzioni di Broussard e soci.

Il tutto è stato realizzato in modo superbo ed è un piacere osservare un portale che compare improvvisamente su un muro e vedere un alieno che vi si fionda dentro piuttosto che affrontare Tommy. La mitologia cherokee viene chiamata in causa da Timothy Gerritsen, il boss di Human Head Studios, per descrivere lo "spirit walking", un'altra delle peculiarità di *Prey*. Per superare delle barriere apparentemente insormontabili, Tommy avrà modo di assumere una conformazione eterea (diventare una sorta di fantasma) e, armato di frecce, potrà difendersi e attaccare alcune creature nemiche, ma anche manipolare oggetti. Questa caratteristica si rivela fondamentale nel risolvere certi enigmi creati nel gioco dallo stesso Broussard. "George si è sbizzarrito nell'ideare dei puzzle che devono essere risolti per accedere ad altre aree ", ci racconta Chris Rhinehart. Lo "spirit walking" sarà utile persino per abbattere alcune creature aliene, con la tecnica dell'attacco a sorpresa.

Un'altra idea piuttosto innovativa sarà il "wall walking", che consentirà a Tommy di camminare sui muri e sui soffitti, aggiungendo una nuova dimensione alla struttura di *Prey*. "Camminando sulle pareti sarà possibile raggiungere aree altrimenti inaccessibili", commenta soddisfatto Scott Miller. Il nostro stupore aumenta in modo esponenziale quando ci troviamo ad affrontare i primi nemici. Gli alieni non stanno a guardare ma si nascondono, usano oggetti, cercano riparo e si teletrasportano in altri punti della nave.

Proviamo a colpire una creatura abominevole con uno shotgun che spara fluidi gelatinosi, la osserviamo barcollare, poi cadere a peso morto. Incuriositi, domandiamo a Chris Rhinehart qualche informazione supplementare sull'Intelligenza Artificiale. La risposta è convincente: "I nemici saranno piuttosto imprevedibili e reagiranno in modo differente al tipo di minaccia che si troveranno ad affrontare. Cercheranno riparo e la posizione migliore per attaccare. Difficilmente capiterà di notare lo stesso atteggiamento per due volte di seguito". Stimolati da questa affermazione, proviamo ad affrontare il solito ributtante alieno, cambiando tattica. Effettivamente, riusciamo a riempirlo di fluido gelatinoso una seconda volta, ma quanto ci ha fatto penare! Facciamo un terzo tentativo e, sorprendentemente, veniamo uccisi.

A questo punto, interviene George Broussard che ci parla di un'altra delle caratteristiche speciali di *Prey*: il "death walking", ovvero la possibilità di rigiocare dal punto in cui si è morti senza dover caricare l'ultimo salvataggio. Anche quest'idea è stata tratta dalla mitologia cherokee, che parla della morte come di un viaggio dell'anima nel mondo ultra-terreno. Tommy, quando viene ucciso, è in grado di recuperare la propria energia e di ritornare in vita cacciando gli spiriti di altre creature. E così accade a noi.



George Broussard ha ideato i diversi puzzle presenti nel gioco. In questo caso, si dovranno colpire quei cubi e trovare la giusta sequenza.

ARTE ALIENA

Rowan Atalla, l'art director di *Prey*, ci ha confermato che il design delle nave aliena e delle creature mostruose risentono dell'influenza di artisti del calibro di Geof Darrow ("The Matrix"), Frank Miller ("Ronin"), H.R. Giger ("Alien"), Syd Mead ("Blade Runner") e Masamune Shirow ("Ghost in the Shell").





Le ombre volumetriche di *Doom 3* non hanno rappresentato alcun problema per i programmatori, neanche nella gestione degli spazi aperti.

OLTRE *DOOM 3*

Visivamente, *Prey* è a dir poco fenomenale e non si limita solo a sfruttare una versione migliorata del motore di Doom 3. Le armi sono ottimamente caratterizzate e gli effetti speciali spettacolari. A colpire, però, è la gestione della "gravità".

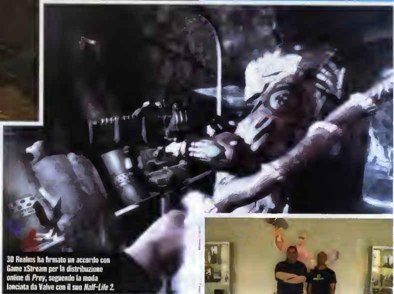
L'attrazione gravitazionale, nel gioco, cambia in base al contesto e al luogo in cui si trova Tommy. Le forze agiscono in modo diverso e l'effetto è molto verosimile (e non stiamo parlando di Havok). Interpellato, Chris Rhinehart ci ha fornito qualche ulteriore ragguaglio: "Quando vi troverete a combattere fuori dall'astronave, la forza di gravità cambierà in modo sorprendente (pezzi di asteroidi vi cadranno addosso e non solo...). Quando controllerete esoscheletri o altri veicoli spaziali, dovrete tenere conto di diversi fattori nei vostri spostamenti. Inoltre, sarà possibile trovarsi nella stessa area e avere due giocatori che sperimentano diversi effetti gravitazionali. Abbiamo predisposto alcune zone speciali e sarà piuttosto divertente vedere un giocatore che cammina sul soffitto e l'altro sui muri: preparatevi a partite in multiplayer mozzafiato!".

Appunto, la modalità multiplayer: ci sarà? George Broussard e Scott Miller ci hanno rassicurato a riguardo: "Non preoccupatevi, implementeremo le classiche modalità multigiocatore, tenendo presente le limitazioni imposte dall'engine di *Doom 3*" (con la recente espansione *Resurrection of Evil* siamo arrivati a otto giocatori in contemporanea nei deathmatch). Alla domanda scontata sulla probabile data d'uscita, Scott Miller ci parla di un generico 2006, ma non specifica ulteriormente.

Finisce così la nostra avventura negli uffici di 3D Realms, con un'ultima sorpresa di George Broussard: una serie di disegni preparatori per *Duke Nukem Forever*...

Raffaello Rusconi





3D Realms ha firmato un accordo con Game xStream per la distribuzione online di *Prey*, seguendo la moda lanciata da Valve con il suo *Half-Life 2*.





George Broussard, Duke Nukem e Raffaello Rusconi: un tridente da paura!

DVD VIDEO

All'interno del DVD allegato questo mese all'omonima versione di GMC, troverete il video di *Prey* presentato all'E3. Il filmato dura una decina di minuti e vi farà apprezzare il lavoro immane svolto dal team Human Head Studios.

UNA FISICA ALL'ENNESIMA POTENZA

La Gravity Gun di *Half-Life 2* è l'oggetto virtuale che sancisce l'importanza della simulazione fisica all'interno dei videogiochi, utilizzando le leggi di Archimede e Newton non solo per rendere più credibile l'ambiente in cui si muove il protagonista, ma per offrire delle originali tecniche di combattimento. La necessità di generare nuovi tipi di interazione tra il giocatore e gli elementi sullo schermo, e il contemporaneo arrivo di alcune novità hardware particolarmente adatte a emulare gravità, inerzia e moto degli oggetti, potrebbero trasformare il 2005 e il 2006 negli "anni della fisica".


Per evitare la moltiplicazione degli oggetti galleggianti, i programmatori di *Far Cry* li hanno resi in gran parte indistruttibili.


Sia il Costrittore di *Doom 3: Resurrection of Evil*, sia la Gravity Gun di *Half-Life 2* mostrano i limiti dei motori fisici odierni, agendo solo su pochi oggetti dell'ambiente 3D.

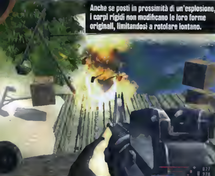
L'ultima Game Developers Conference, tenutasi in marzo a San Francisco, si è distinta dalle precedenti: per la prima volta, l'argomento più approfondito dagli sviluppatori non riguardava le capacità di rendering offerte dalle nuove GPU, bensì i problemi inerenti la creazione di un ambiente 3D regolato da leggi fisiche complesse e verosimili.

Tale cambio di tendenza non è dovuto a un calo di importanza di Pixel e Vertex Shader, quanto alla necessità di portare delle innovazioni relative alla giocabilità, e non solo moltiplicando il numero di oggetti in grado di reagire agli input del giocatore, ma anche riproducendo i liquidi o materiali più complessi (morbidi o elastici come materassi).

Le aziende produttrici di hardware hanno risposto prontamente alle necessità degli sviluppatori, presentando una serie di novità in grado di assecondare l'esecuzione di motori fisici molto più evoluti di quelli odierni. Dietro gli spettacolari impatti di *FlotOut* e le scenografiche esplosioni di *For Cry* si nascondono, infatti, delle incoerenze con il comportamento degli oggetti nel mondo reale, dovute alla bassa capacità di calcolo ottenibile anche da un velocissimo Athlon FX-55.

I LIMITI ATTUALI

Per arricchire i propri prodotti di una serie di effetti simulanti le forze fisiche, i programmatori hanno due scelte: creare un motore ad hoc, in grado di gestire esclusivamente le dinamiche necessarie al particolare titolo, o adottare uno dei sistemi prodotti da terze parti (i cosiddetti Middleware), come Havok.


Anche se posti in prossimità di un'esplosione, i corpi rigidi non modificano le loro forme originali, limitandosi a rotolare lontano.

"I motori software sono molto selettivi sugli oggetti cui applicare le proprietà fisiche"

In entrambi i casi, l'esecuzione di tali effetti ritma tutte le azioni del gioco, indicando all'engine grafico quali sono le coordinate degli oggetti dopo un impatto e passando questi parametri agli algoritmi che controllano l'Intelligenza Artificiale, per "metterla a conoscenza" delle mutate condizioni.

La situazione attuale dei motori fisici ricorda quella della grafica 3D prima dell'avvento di 3dfx e della maturazione di Direct3D. Nel 1996, i calcoli necessari a correggere prospetticamente le texture e i poligoni di *Tomb Raider* e *Descent*, venivano eseguiti dalla CPU, che dedicava a tale compito gran parte dei suoi cicli di calcolo.

I Pentium di allora faticavano non poco a gestire grafica, Intelligenza Artificiale e quanto necessario ad animare l'ambiente tridimensionale, tanto che la risoluzione dei videogiochi raramente superava i 320x200, e i mondi risultavano composti da pochissimi poligoni caratterizzati da texture minuscole e dall'assenza di filtri avanzati: già attuare un bilinear filtering era un traguardo ambito.

Con il diffondersi delle schede Voodoo, i vantaggi offerti da un processore specificatamente rivolto all'accelerazione video risultarono evidenti a tutti:
la versione in alta risoluzione di Lara Croft, le cui curve venivano ulteriormente ammorbidite da una serie di filtri applicati alle texture, fece ottenere al prodotto 3dfx un successo senza precedenti.

Oggi, allo stesso modo, anche i più veloci processori di Intel e AMD non hanno la potenza di calcolo necessaria a generare modelli fisici complessi, composti da un numero elevato di oggetti. Il plastico movimento che accompagna la morte dei nostri nemici in *Poinkiller* potrebbe far pensare il contrario, ma, in realtà, i Pentium4 e gli Athlon 64 sono adatti solo a simulare la fisica dei **corpi rigidi**. In pratica, le unità di calcolo in virgola mobile delle CPU riescono solo a calcolare l'impatto tra oggetti che non si deformano.

Gli sviluppatori che puntano al maggior realismo si spingono fino a creare degli **elementi finiti**, cioè assemblati utilizzando più oggetti rigidi, come nel caso di *FlotOut*, che consente di demolire staccionate e insegne pubblicitarie composte da decine di diversi listelli di legno. Anche investendo più volte con la nostra auto le assi più piccole, però, non riusciremo a decomporre gli elementi rigidi basilari, così come non potremo modificare la forma di un tavolo metallico scagliandolo ripetutamente contro le pareti usando la Gravity Gun di *Half-Life 2*.

Qualcuno obietterà che in alcuni giochi è possibile deformare un barile colpendolo violentemente con un altro oggetto, così come ridurre in brandelli il corpo di un nemico sparandogli da distanza ravvicinata con una potente doppietta. In realtà, il barile ammaccato e i resti umani prodotti da queste azioni non sono ottenuti seguendo un preciso calcolo fisico, ma semplicemente sostituendo il modello originale con quello preparato da un disegnatore.



Per aumentare il realismo delle esplosioni, i modelli ragdoll spesso vengono sostituiti da una piccola quantità di oggetti rigidi che, unitamente a delle texture, simulano grossolanamente la disgregazione dei corpi.



Immagini come questa sono destinate a moltiplicarsi, nei prossimi anni.

Un trucco che rende bene l'illusione, ma che non si presta a impieghi più creativi della fisica. I motori software sono, poi, estremamente **selettivi** sugli oggetti cui applicare le proprietà fisiche. Il Costrittore di *Doom 3: Resurrection of Evil* permette, per esempio, di sollevare e scagliare alcune taniche di esplosivo, di intercettare e rispedire al mittente le sfere al plasma degli Imp e di attirare delle provvidenziali scorte di medicinali, ma non ha alcun effetto sulla gran parte degli oggetti dell'ambiente 3D.

Anche accanendoci con il fucile su una poltrona o su un monitor, non riusciremo a scomporre i cuscini in una nuvola di gommapiuma, così come non giungeremo a traforare la parte posteriore del tubo catodico. Tutto quello che otterremo sarà un nuovo strato di texture raffigurante le bruciature prodotte dai proiettili, su un oggetto del tutto indeformabile.

LE PROSPETTIVE PIÙ CERTE

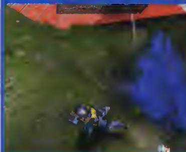
I programmatori di Havok, il middleware per la fisica più utilizzato nei giochi, hanno ben chiaro quali saranno le sfide del prossimo futuro. Il primo obiettivo sarà di aumentare il numero di elementi finiti sullo schermo.

Oggi, solo i più realistici simulatori offrono modelli tridimensionali composti da diversi corpi rigidi, che permettono, per esempio, di ridurre in brandelli il telaio di un'auto man mano che si schianta contro i mezzi avversari e gli oggetti a bordo pista. Tale comportamento dovrà essere esteso ai giochi multiplayer come *Battlefield*, in cui fornire mezzi d'assalto in grado di smontarsi e perdere di efficienza in base alle traiettorie e alla forza esplosiva dei proiettili avversari. In questo modo, sarà possibile diminuire l'efficienza di manovra di un elicottero sparando ai suoi stabilizzatori, generando contemporaneamente una pioggia di pale e bulloni.

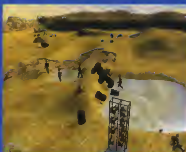
Utilizzando degli elementi finiti anche per dare vita alle strutture fisse delle mappe, ci sarà modo di sfondare le mura di un castello a colpi di catapulta, investendo gli assediati con una nuvola di schegge e mattoni.

MIDDLEWARE, MOTORI IN AFFITTO

I disegnatori di giochi che non vogliono impegnare le proprie risorse in anni di ricerca e sviluppo, possono acquistare un motore 3D completo di comparto fisico, come quello offerto da id Software nel codice di *Doom 3*, o puntare su una serie di strumenti middleware adetti e inserire delle proprietà fisiche in un motore di rendering diverso. Ecco alcuni dei software middleware più utilizzati nell'ambito della simulazione fisica.



HAVOK
L'attuale Re dei motori fisici anima già i modelli di *Half-Life 2*, *Medal of Honor: Pacific Assault*, *Pariah*, *Tribes: Vengeance*, *Painkiller* e molti altri titoli. La sua versione per console può essere apprezzata, invece, in *Halo 2* e in altri giochi di grosso calibro per Xbox e PS2. L'ultimo strumento offerto da Havok, una compagnia fondata da alcuni ex studenti dell'università di Dublino, è Havok Animation, un programma che promette di rendere realtà le animazioni procedurali: gestisce delle forme morbide molto semplici, come le corde, unendo tra loro una piccola quantità di corpi rigidi.
www.havok.com



MEQON
L'ultimo arrivato sulla scena dei middleware dedicati alla fisica nasce nelle fredde Svezia e fa delle capacità di gestire un alto numero di elementi finiti e corpi rigidi il proprio punto di forza.
Meqon riproduce abbastanza fedelmente le onde mosse de un oggetto solido immerso in un fluido, e 3D Realms lo ha scelto per il suo *Duke Nukem Forever* (quando uscirà). Sul sito dell'aziende svedese sono scaricabili degli interessanti demo e alcuni filmati, oltre a una versione a tempo limitato del SDK.
www.meqon.com



RENDERWARE PHYSICS
Il modulo deputato alla gestione fisica degli oggetti compreso nelle suite RenderWare deriva dal Karma Engine, visto all'opera per la prima volta in *UT 2003*. Di recente scavalcato da Havok per quanto riguarda la popolarità tra gli sviluppatori per PC, RenderWare Physics fece parlare molto di sé ai tempi dell'uscita di *Black & White*, forse uno dei primi titoli per computer che integrava elementi della fisica nello schema di gioco. Acquistato nel 2003 da Criterion, RenderWare Physics è oggi più apprezzato nel mercato console che in quello PC.
www.renderware.com

LA NUOVA TENDENZA DEL MULTITASKING

L'impiego dei processori Dual Core da parte dei motori fisici si constaterà con l'arrivo della prossima generazione di Console. Anche Xbox 360 e PlayStation 3, infatti, si basano su processori muniti di architetture parallele, che consentiranno ai programmatori di distribuire le varie funzioni dei giochi su task diversi, eseguiti contemporaneamente. Il PowerPC della console Microsoft (con i suoi tre core lanciati a 3,2 GHz) e l'ancor più potente Cell di Sony (integrante 8 unità di calcolo in virgola mobile) riusciranno a muovere un numero più alto di corpi rigidi rispetto alle attuali CPU Athlon 64 X2 e Intel Pentium D, almeno inizialmente. Salendo di MHz e supportando RAM sempre più veloci, i prodotti di Intel e AMD colmeranno questo distacco nel giro di alcuni mesi.

Le 8 unità di elaborazione del processore Cell non permetteranno comunque alla PlayStation 3 di competere con un PC munito di PPU.



CRONACA DI UNA MORTE PLASTICA

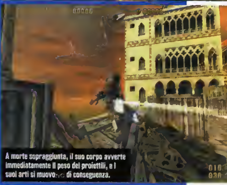
Osservando con attenzione i movimenti dei nemici negli attuali sparatutto, si riesce a cogliere il momento in cui le animazioni predefinite lasciano il posto alla fisica ragdoll. Quando un personaggio del gioco esaurisce la propria energia e muore sotto i colpi delle nostre armi, vede il suo corpo preso in gestione dal motore fisico, che considerando il punto di impatto dei proiettili e assegnando alle varie parti del cadavere una decina di vertici snodabili, simula il comportamento di un burattino in caduta. Se tale procedimento avesse luogo in qualsiasi momento, per ogni essere presente sullo schermo, le animazioni dei personaggi sarebbero sempre diverse e i nemici cadrebbero e si rialzerebbero in modo realistico. Questo tipo di animazione, detta procedurale, è però troppo impegnativa per le CPU attuali.



Il nemico non sembra badare al disfacimento delle casse sotto di sé, e non perde l'equilibrio.



La sua caduta verso il basso è del tutto perpendicolare al terreno, e non interrompe le animazioni standard.



A morte sopraggiunta, il suo corpo avverte immediatamente il peso dei proiettili, e i suoi arti si muovo... di conseguenza.

"I processori Dual Core suscitano forti entusiasmi tra i programmatori di motori fisici"

Il secondo obiettivo riguarda la creazione di **animazioni procedurali** che sostituiscano quelle predefinite. Attualmente, i giochi applicano delle norme fisiche complesse solo ai corpi dei nemici morti, il noto ragdoll (termine inglese che significa "bambola di pezza") tanto apprezzato sin dai tempi di *UT 2003*.

Proprio uno dei programmatori a capo della creazione del simulatore fisico Karma, quello originalmente integrato nel motore *Unreal* (usato di recente da *Star Wars Republic Commando*), è il maggior sostenitore di un sistema di animazione muscolare che permetta ai personaggi di reagire correttamente ai colpi ricevuti. Oggi, scaricando il nostro blaster su un droide separatista avviamo solo un'animazione predefinita; in futuro, il robot dovrà oscillare pesantemente sotto la forza dei colpi ben piazzati e crollare a terra una volta colpito alle gambe.

Havok ha sviluppato uno strumento in grado di definire la posizione dei piedi dei modelli che, se impiegato attentamente, permetterà di modificare in tempo reale l'animazione dei personaggi in corsa, evitando quella sensazione di "pattinaggio" riscontrabile osservando un avversario impegnato a salire per le scale.

Le animazioni procedurali più complesse simuleranno in tempo reale l'azzoppamento o il ferimento dei personaggi, aumentando il realismo visivo e introducendo nuove meccaniche di gioco, ma richiederanno una potenza di calcolo ben superiore a quella ottenibile dalle CPU contemporanee. Per questo motivo, gli sviluppatori aspettano con impazienza il diffondersi dei processori **Dual Core,** uno dei quali potrebbe venire dedicato proprio a questo genere di calcoli.



I processori Dual Core, come gli Athlon 64 X2, risulteranno particolarmente utili ai motori fisici della prossima generazione.

SUDDIVISIONE DEI COMPITI

Gli Athlon 64 X2 e i Pentium D suscitano forti entusiasmi tra i programmatori di motori fisici. I produttori di Havok, per esempio, saranno fra i primi a riprogrammare il loro motore in modo da sfruttare al meglio il secondo core.

Oggi, la quasi totalità dei giochi si disinteressa della presenza di un secondo processore e l'intera mole di calcoli ricade su una singola CPU, anche se ne sono presenti più d'una. Tale comportamento è verificabile avviando il task manager in un sistema dotato di Pentium4 con tecnologia HyperThreading e osservando che l'utilizzo del processore, anche durante un'affollata sessione *World of Worcraft*, supera di poco il 50%. Eseguendo il motore fisico in un differente task, sarà possibile dedicare alla dinamica degli oggetti tutti i cicli di elaborazione del secondo core, lasciando al primo il compito di coordinare tra loro rendering, codice di gestione della rete e Intelligenza Artificiale.

I processori Dual Core non solo consentiranno di aumentare il numero dei corpi rigidi sullo schermo, quindi. Oltre a raddoppiare il numero di frammenti provenienti da un oggetto crivellato di proiettili, renderanno più reattiva la rilevazione delle collisioni, diminuendo quel ritardo che rende meno godibili le gare online di capolavori quali *GTR* o *TOCA Race Driver*.

C'è, però, un'azienda californiana che pensa di surclassare le capacità di calcolo dei più potenti Athlon 64 X2 utilizzando un acceleratore specificatamente dedicato alla fisica. **Ageia**, con il suo chip **PhysX**, vuole seguire le orme del mai dimenticato Voodoo 1.

Eye of the Storm usa PhysX per riempire l'ambiente di gioco con mezzi di trasporto compositi.

(C) 2005 YAGER DEVELOPMENT

ARRIVA LA PPU

I cinque ingegneri che, nel 2002, fondarono Ageia, trassero l'ispirazione necessaria al loro lavoro osservando la sala ologrammi abitualmente frequentata dal capitano Picard e dagli altri personaggi della serie "Star Trek: Next Generation".

Gli ambienti offerti da tale futuristica stanza di simulazione mostravano fogliame capace di piegarsi sotto la spinta del vento e rinfrescanti ruscelli montani. Consapevoli che i calcoli necessari a simulare la fisica dei fluidi avrebbero messo in ginocchio qualsiasi CPU odierna, i cinque decisero di implementare via hardware le funzioni matematiche più sfruttate dai motori grafici. Il risultato di tali sforzi, la **Physics Processing Unit** chiamata **PhysX**, è oggi un chip da 125 milioni di transistor costruito dalla taiwanese TSMC (Ageia è una cosiddetta "fabless company", che intende seguire le orme di Via e NVIDIA, delegando la produzione dei suoi chip ad aziende esterne) con un processo produttivo a 130 nanometri, in grado di annichilire le performance di calcolo in virgola mobile dei processori più costosi.

Se le prime CPU Dual Core gestiranno, nella migliore delle ipotesi, 200-300 corpi rigidi contemporaneamente, PhysX dovrebbe muoverne oltre 20.000. La capacità di calcolo di questa PPU potrebbe essere impiegata non solo per generare ambienti distruttibili, composti quasi esclusivamente da elementi finiti, ma anche per simulare il comportamento dei corpi morbidi ed elastici. Grazie a essa, i pneumatici a bordo pista nei giochi di guida si piegheranno sotto il peso del nostro automezzo, sprigionando una forza elastica contrapposta che li farà rotolare blandamente o schizzare verso direzioni inaspettate.

L'utilizzo di corpi morbidi consentirà di piegare e riempire di ammaccature le armature e le strutture metalliche o, addirittura, di creare degli avversari gelatinosi, capaci di mutare forma in tempo reale, come faceva il T1000 visto in "Terminator 2".
La presenza di alcune unità specializzate nell'esecuzione delle equazioni di Euler e Lagrange suggerirà agli studenti di fisica un altro punto di forza di questa prima PPU: la facoltà di simulare il comportamento dei liquidi. Gli ingegneri di Ageia sono, non a caso, particolarmente orgogliosi del demo *Carwash* (presente all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese), che vede un'automobile sportiva verosimilmente inondata da vari getti di fango, acqua e mercurio.

Cambiando il livello di viscosità del liquido, la grandezza delle particelle che lo compongono e i livelli di attrito offerti dalle varie superfici, i programmatori simuleranno facilmente il reale comportamento della lava, del sangue o della benzina infuocata. Emulare la dinamica dei fluidi offre anche vantaggi immediatamente meno intuibili: oggi, investire un

UNA NUOVA RAZZA DI ACCELERATORI

Le prime schede munite di PhysX, interfaccia PCI e 128 MB di RAM GDDR3 saranno prodotte da Asus e vendute sul mercato americano a un prezzo compreso tra i 249 e i 299 dollari. L'utilizzo delle costose memorie GDDR3, tipicamente sfruttate dalle schede grafiche di fascia alta, è dovuto ai limiti del vecchio bus PCI. Inserendo i dati relativi alle caratteristiche dei materiali all'interno della memoria locale, i driver delle schede Asus assegneranno al bus PCI il solo compito di trasportare verso la PPU gli input del giocatore, e verso la CPU le coordinate prodotte dalle collisioni avvenute nell'ambiente 3D.
Il prototipo mostrato alla stampa da Asus montava un dissipatore identico a quello già visto sulle GeForce4, ed era privo di connettori di alimentazione, che non dovrebbero comparire neanche nei modelli definitivi, visto che PhysX dissipa meno di 25 Watt, teoricamente. Le schede PCI sono, comunque, solo una delle vie percorribili da Ageia, che sta cercando partner anche tra gli altri produttori di motherboard e VGA. La diffusione delle PPU sarebbe certamente più capillare, se queste venissero montate direttamente sulle schede madri rivolte ai videogiocatori, o affiancassero le GPU sugli acceleratori 3D di miglior livello. I dirigenti dell'azienda stanno anche pensando di avviare una campagna che contraddistingua i prodotti muniti di PPU con la sigla PhysX Enabled.



La prime schede complete di PPU utilizzeranno il bus PCI, ma i modelli successivi punteranno sulla più performante interfaccia PCI Express 4x.

NOVODEX, IL GLIDE DELLA FISICA

Così come i primi titoli 3D, desiderosi di utilizzare l'accelerazione hardware offerta dai chip Voodoo, dovettero adottare la API Glide, i giochi saranno tenuti ad affidarsi al motore fisico Novodex, per godere delle capacità di calcolo della PPU PhysX. Originariamente sviluppato in terra svizzera, il motore di Ageia può funzionare anche in modalità completamente software e ben adattarsi alle caratteristiche dei processori PowerPC e Cell utilizzati dalla prossima generazione di console. Del valore del motore è profondamente convinto anche Tim Sweeney, il programmatore capo di Epic Games, che ha già integrato Novodex nella terza versione dell'Unreal Engine che animerà il prossimo *UT 2007*. Munito di una sezione di rendering in grado di spremere le prossime GeForce 7800 di NVIDIA e capace di dare vita a immagini prossime al fotorealismo, il motore Unreal verrà certamente scelto da altri sviluppatori, che estenderanno così – indirettamente – il supporto alla PPU.


La terza versione dell'Unreal Engine sfrutterà il middleware Novodex.

"PhysX dovrebbe muovere oltre 20.000 corpi rigidi al secondo"

cumulo di sabbia in *Colin McRae Rally* fa sì che il nostro veicolo si impenni come in presenza di una solida roccia arrotondata. Domani, grazie a PhysX, la sabbia sarà composta da una fitta maglia di piccole particelle e si polverizzerà al contatto con il paraurti, rallentando l'andatura dell'automezzo senza modificarne eccessivamente la traiettoria.

Nonostante le indubbie qualità tecniche, il futuro di Physx è strettamente legato al supporto che riuscirà a ottenere dagli sviluppatori. Ageia ha fatto il possibile per facilitare la programmazione del suo chip, acquistando il motore software **Novodex** e trasformandolo in uno strumento di sviluppo gratuito, compatibile con lo standard XNA di Microsoft.

Novodex si avvantaggia dei servizi offerti da PhysX, ma può funzionare anche in modalità totalmente software sulle piattaforme prive di PPU, riducendo il numero di particelle presenti sullo schermo. Se i programmatori di giochi lo adotteranno, abbandonando gradualmente il consolidato Havok, le schede PCI prodotte da Asus avranno certamente un buon successo commerciale. Se, invece, il supporto rimarrà limitato, difficilmente molti appassionati si lanceranno nell'acquisto di una ulteriore scheda da 200-300 euro.

Nella migliore delle ipotesi, PhysX verrà inizialmente sfruttato per arricchire i personaggi di fluenti chiome e vaporosi vestiti in tessuto, o per inondare di realistica nebbia il terreno paludoso degli immensi MMORPG. In un secondo tempo, se la sua diffusione sarà capillare, subentreranno effetti capaci di influenzare il gameplay: riempiendo di particelle invisibili le praterie di un FPS, la furia del vento renderà più o meno efficaci le truppe trasportate da carri a vela e devierà la traiettoria dei nostri razzi a lunga gittata. Contemporaneamente, la perdita di attrito provocata da una macchia d'olio sul tracciato che staremo percorrendo diminuirà a ogni passaggio, lasciandoci assaporare come non mai le emozioni dei veri piloti professionisti.

Comunque vada, noi di GMC seguiremo con attenzione l'evolversi degli eventi, tenendovi informati sui progressi compiuti da questa pionieristica tecnologia.

Davide "Quedex" Giulivi



LIQUIDI PER TUTTI I GUSTI

Cambiando pochi valori relativi alle particelle, PhysX può essere utilizzato per simulare il comportamento di liquidi differenti.



Inondiamo la nostra auto di acqua...



... di lava...



... o direttamente di energia!

NEL DVD

Per vedere all'opera il processore per la fisica di Ageia, consigliamo di dare un'occhiata ai filmati contenuti nel DVD allegato all'omonima versione di GMC di questo mese. Non aspettatevi meraviglie dal punto di vista grafico, quanto un'interessante anticipazione di come potrebbe essere gestita la fisica all'interno dei giochi in un prossimo futuro.



SIN EPISODES

La notizia è shockante: non solo è in produzione un nuovo gioco basato sul motore Source di Valve; non solo si tratta di un seguito "eccellente", creato da una software house molto apprezzata come Ritual e che presenterà le conturbanti e demoniache curve della splendida Elexis, ma verrà addirittura distribuito direttamente tramite Steam!

Ritual sfrutterà al 100% il motore grafico Source di Valve. Addirittura, pensa di modificarlo in meglio!

READ ME

- Sviluppatore: Ritual
- Casa: Valve
- Internet: www.ritual.com

È sicuro: Valve e Ritual stanno lavorando insieme (da un pezzo, a quanto pare) e *Sin Episodes* prenderà il "meglio dei due mondi". Innanzitutto, è bene specificare che non si tratterà di un titolo solo, ma di una serie di "episodi" (come lascia intuire il titolo) che avranno per protagonista John Blade, impegnato nella sua lotta perenne contro la megacorporazione votata al Male della perfida Elexis, la SinTek.

Volendo fare un paragone, se *Half-Life 2* o *Doom 3* sono i "film", *Sin Episodes* sarà una "serie di telefilm", che Ritual distribuirà a intervalli regolari (il primo a Natale di quest'anno, poi ogni tre-quattro mesi) tramite Steam.

Chi ha giocato al titolo originale ricorderà l'epica lotta tra il muscoloso Blade – di cui prenderete le parti – e la già citata corporazione, che aveva le mani in pasta in tutto ciò che è illecito, illegale e immorale, ricerche sui mutanti dalle cattive abitudini comprese.



Buona parte del primo *Sin Episodes* si svolgerà a bordo di mezzi a quattro ruote. L'importante sarà non cadere!

Proprio come in un telefilm di cui si conoscono i protagonisti e c'è bisogno di poche presentazioni, il primo episodio inizierà con John Blade nel sedile passeggero di un'auto alla cui guida si troverà Jessica Cannon, la sua nuova compagna nelle azioni pericolose. Sapremo che John è stato ferito e continuerà a perdere conoscenza, mentre Jessica lo porterà verso i soliti cattivoni. Dato che Ritual può basarsi su una *serie* di videogiochi, piuttosto che su un solo titolo, molti elementi della trama verranno chiariti in seguito. L'azione prenderà immediatamente il sopravvento, quando Jessica attraverserà un mega-ponte a dodici corsie, all'inseguimento dei narcotrafficanti che – probabilmente – avranno a che fare con la SinTek.

L'Intelligenza Artificiale di Jessica è davvero stupefacente: riesce a muoversi nel traffico in tempo reale, affrontando ogni minaccia o imprevisto con un realismo che fa dubitare della

"La vera sfida sarà riuscire a creare una serie di episodi collegati tra loro"



Secondo Ritual, ogni episodio costerà intorno al 20 euro; usciranno a intervalli di tre/quattro mesi.

LA STORIA LA SCRIVONO I VINCITORI

Come probabilmente ricorderete, *Sin* e *Half-Life* sono arrivati nei negozi nello stesso periodo dello stesso anno: il 1998. La perfida Elexis si guadagnò abbastanza fama e rispetto da meritare un'espansione, ma non c'è dubbio che, nello scontro diretto, *Half-Life* abbia surclassato *Sin*. Sebbene Ritual, in questi sette anni abbondanti, abbia più volte tentato di "ritornare" nell'universo di *Sin*, non c'è mai riuscita. Steve Nix, l'amministratore delegato di Ritual, non ha tentennamenti nell'affermare che le case cui avevano proposto a più riprese un ipotetico seguito pretendevano un "controllo" troppo deciso su Elexis e i suoi compagni/nemici. Paradossalmente, proprio la stessa software house che li aveva offuscati nel '98 ora consentirà loro di distribuire *Sin Episodes*.



Quando sarà disponibile un nuovo "miglioramento" del Source, come l'HDR, verrà utilizzato anche dagli *Episodes* già usciti.



Notate che i vostri colpi hanno demolito parte delle colonne (reminiscenza di "Matrix"...).

IN ARRIVO SU STEAM

Sin Episodes potrà essere scaricato e acquistato solo tramite Steam. Al momento, Ritual prevede di pubblicare il primo episodio a fine anno; ogni puntata dovrebbe avere una durata di gioco di circa sei ore e costare intorno al 20 euro. Il bello di Steam è che se un "contenuto addizionale" sarà sviluppato in seguito, verrà reso disponibile per tutti gli episodi, come per esempio un eventuale supporto alla fisica tramite i processori di Ageia o per l'High Dynamic Rendering.

parola dei programmatori di Ritual, i quali giurano su quanto hanno di più caro che non si tratta di scene "scriptate", cioè preparate ad arte in precedenza.

Nei panni di Blade, dovrete sparare contro i corrieri della droga, scegliendo tra diverse "postazioni" dell'auto: dal finestrino, con una maggiore protezione a scapito della precisione di fuoco, oppure aprendo la portiera alla maniera di Hollywood e sporgendovi dal veicolo. Colpendo un autocarro dei nemici, questo potrebbe sbandare, costringendo Jessica a una manovra azzardata, all'ultimo secondo, per evitarlo.

Prendete qualsiasi FPS dell'ultimo anno e pensate alle immancabili sequenze scriptate in cui un personaggio gestito dalla I.A. vi portava in giro a bordo di un mezzo, mentre voi dovevate vedervela con tonnellate di avversari: in pratica, un'esperienza molto simile a quella dei "trenini" nei parchi divertimento. Anche ripetendo queste sequenze dieci volte, i nemici apparivano sempre negli stessi punti e facevano le medesime cose. Confrontate questa esperienza con un titolo in cui il pilota è gestito direttamente dall'Intelligenza Artificiale e decide cosa fare in modo diverso. Avreste dei dubbi su quale delle due sia più divertente?

Ritual sottolinea che nel primo episodio vi aspettano parecchi duelli a bordo di veicoli. Ovviamente, i programmatori non si sono sbottonati troppo sulla trama, ma abbiamo scoperto che, una volta giunti nel covo dei trafficanti, dovrete affrontare un mega-mutante che si divertirà a scagliarvi contro i corpi di innocenti cittadini e – appena ne avrà l'occasione – anche le loro auto!

Tutto questo, secondo Steve Nix, amministratore delegato di Ritual, è possibile solo grazie all'eccellente motore grafico di Valve, il mitico Source, che si adatta perfettamente a tali "trovate". Steve aggiunge, però, che alcuni limiti del Source andavano troppo stretti a Ritual, che ha modificato pesantemente l'engine per realizzare il proprio progetto. Per esempio, Tom Mustain, Vice Presidente di Ritual, afferma:
– Abbiamo incluso nel motore del gioco quello che chiamiamo Content Look System: grazie a questo sistema, se entrate in una stanza in compagnia di Jessica e osservate un computer, la sentirete dire qualcosa del tipo "Ehi, è un computer!". I personaggi non giocanti (PNG) sapranno dove starete guardando e ciò aprirà la strada a miriadi di situazioni inedite.

La città in cui si svolgono gli *Episodes* sarà una via di mezzo tra New York, Singapore e la Los Angeles di "Blade Runner".

LA TRAMA GIUDICATA DAI GIOCATORI

Negli ultimi mesi, Ritual ha iniziato a sondare il terreno, interpellando gli utenti del forum del loro fansite (www.ritualistic.com) su quanto si aspettano dal "prossimo gioco". Una volta che il primo dei *Sin Episodes* sarà disponibile per il download tramite Steam, gli sviluppatori andranno ben oltre. Supponete che Jessica Cannon venga ferita nel primo episodio, a causa di una vostra disattenzione; il fatto non siate riusciti a proteggerla avrà un effetto sul suo aspetto nella puntata successiva. Robert Atkins, uno dei fondatori di Ritual e attualmente creative director, ammette: - Al momento, stiamo ancora pensando a come sviluppare questo concetto e a che livello implementarlo nel gioco. Siamo sicuri che i nostri fan ci forniranno un sacco di materiale su cui lavorare. -
Ritual terrà in gran conto le critiche e i suggerimenti formulati dai giocatori di *Sin Episode*: se un personaggio non piacerà alla comunità, probabilmente non si vedrà più negli episodi successivi.


La SinTek produce bestioni come questo...


La nuova "spalla" di John Blade è l'affascinante, quanto guerrafondaia, Jessica Cannon.

"I limiti del Source andavano troppo stretti a Ritual, che ha modificato l'engine per realizzare il proprio progetto"

Per esempio, provate a immaginare di aver iniziato una missione di infiltrazione; siete nel covo del nemico e dovete cercare un oggetto. Guardate in direzione di un'apparecchiatura e, dalla radio, Jessica vi dice: "No, stai sbagliando, non è quello l'oggetto che ci interessa". In un FPS potete fare due cose: sparare e guardare, e non mi pare che, finora, qualcuno abbia sfruttato a dovere questo secondo importantissimo aspetto. -

Un'altra modifica del motore Source riguarderà l'Intelligenza Artificiale e le reazioni dei PNG. Valve ha senza dubbio fatto un gran lavoro, ma Ritual intende andare oltre. Se colpirete un nemico a una gamba, lo vedrete crollare al suolo, ma, sebbene azzoppato o costretto a terra, il ferito cercherà di spararvi. Magari un suo "collega" tenterà di trascinarlo al sicuro, anche se gli starete riversando addosso una buona dose di proiettili.

L'abilità di prendere oggetti e corpi sarà particolarmente importante in *Sin Episodes*. Ritual sta facendo di tutto affinché non solo i PNG siano in grado di raccogliere gli oggetti, ma anche i nemici. Per esempio, non dovrete stupirvi se, in mezzo a un combattimento, un avversario tenterà di afferrare un cittadino come ostaggio, oppure se vi lancerà dietro ogni genere di corpo contundente. Lo stesso varrà per Blade: un po' come con Gordon Freeman, quando raccoglierà un oggetto lo vedrete "fluttuare" di fronte a voi, penzolando in modo molto realistico. I risvolti tattici sono spettacolari. Blade sarà in grado di entrare in una stanza piena di nemici e di ribaltare una scrivania per proteggersi dal piombo rovente dei suoi rivali.

La sfida, secondo chi vi scrive, consisterà nel riuscire a creare una serie di episodi collegati tra loro. Esattamente come nei migliori telefilm, da "X-Files" a "24", il ritmo sarà frenetico: l'esperienza sarà più breve, in termini temporali (Ritual prevede episodi da sei ore di gioco ciascuno, in media), ma più articolata ed "evoluta". Ogni "puntata" svilupperà "l'intreccio principale", ma allo stesso tempo potrà contenere elementi diversi, magari personaggi meno importanti, e addirittura trame secondarie. Un episodio potrebbe iniziare in modo slegato da quello precedente. Una vera impresa narrativa, per Ritual!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

HARDWARE

LINGUAGGIO MACCHINA

FUOCO INCROCIATO



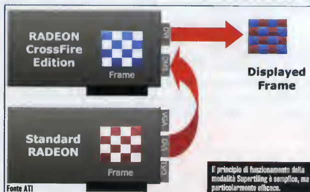
La 7800 GTX scalda come un forno, all'interno dei computer di prova. Ma anche le prestazioni sono roventi, sebbene non sbalorditive. Chi, invece, è ancora legato all'AGP e non se la sente di cambiare la schede madre, ha finalmente a disposizione il modello di punta di ATI, la X850 XT PE, che offre prestazioni al top, almeno per il vecchio bus.
Inviate domande e suggerimenti all'indelebile: alberto.falchi@futureitaly.it.

È peculiare osservare il mercato delle schede video e il comportamento dei vari produttori. C'è chi, come NVIDIA, fa scadere gli embarghi sulle notizie il giorno in cui le sue schede sono sul mercato; e chi, come ATI, annuncia le tecnologie, ma tarda a lanciarle.

Così, mentre NVIDIA ci ha invitato alla presentazione del chip grafico G70, consegnandoci una scheda per confermare o smentire quanto sostenuto durante la conferenza, ATI ci ha illustrato i suoi piani futuri, purtroppo senza darci un sistema Crossfire (la sua risposta a SLI). Quest'ultimo è sì particolarmente interessante ed efficiente sulla carta, ma ancora non disponibile nemmeno sotto forma di esemplare di test per la stampa specializzata.

Del resto, le due compagnie si stanno studiando a vicenda e, mentre NVIDIA è sul mercato con la sua scheda, ATI avrà tutto il tempo per tarare al meglio la sua nuova GPU (R520) ed essere sicura di avere l'arma vincente. Non a caso, si vocifera che NVIDIA lancerà una versione Ultra della 7800, che probabilmente verrà svelata solo nel momento in cui l'azienda annuncerà ufficialmente i propri piani.

Per non rimanere nell'ombra, ATI ha comunque rivelato i segreti dietro Crossfire, la sua soluzione multiGPU che si porrà in diretta concorrenza con SLI. A livello teorico, sembra molto interessante, in virtù di un approccio più elegante al problema.



Il principio di funzionamento della modalità Supertiling è semplice, ma particolarmente efficace.

La presenza di un "marchingegno" che collega posteriormente le uscite DVI delle due schede può far sembrare la soluzione un po' grezza, ma considerandola con attenzione, ci si rende conto che questo piccolo scotto da pagare offre alcuni vantaggi non indifferenti. In particolare, ci è piaciuta la nuova modalità di bilanciamento del carico introdotta da Crossfire: ad AFR (Alternate Frame Rendering) e SFR (Split Frame Rendering) si aggiunge il SuperTiling. Per capire quest'ultima soluzione, pensate alla scena da calcolare suddivisa come fosse una scacchiera: una delle GPU si occuperà delle caselle bianche, l'altra di quelle nere. Il vantaggio è che, in questo modo, il lavoro viene bilanciato in maniera ben più intelligente, migliorando l'efficienza dell'architettura, quantomeno in linea teorica.

Altra novità di tutto rispetto è l'introduzione di una nuova modalità di AntiAliasing, chiamata con poca fantasia SuperAntiAliasing, che offre l'equivalente di un AA 12x,

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

IL CUBO SECONDO AOPEN

L'MZ855-II è uno dei primi PC in grado di competere, quanto a dimensioni ridotte, con i noti Mini Mac di Apple. Per contenere l'ingombro, il prodotto di AOpen si affida a due componenti solitamente presenti nei notebook: il chipset 855G e il processore Pentium M. L'utilizzo contemporaneo di una scheda madre Micro ATX, di un sistema di raffreddamento ridotto ai minimi termini e di due vani per hard disk da 2,5 pollici, fa sì che l'MZ855-II abbia un'altezza dimezzata rispetto agli altri esponenti della serie XC Cube di AOpen, pur non sacrificando l'indispensabile alloggio per unità ottiche di basso profilo. Poco adatto ai giochi (il processore video integrato nel chipset non può essere sostituito da una VGA con migliori prestazioni), questo minuscolo Home Theater PC verrà venduto sia in versione completa, comprensiva di RAM e CPU, sia in versione Barebone configurabile dall'utente. Aopen, comunque, non ha fatto altro che anticipare le mosse dei tanti produttori che, durante l'ultimo ComputeX, hanno mostrato diversi prototipi di PC alti meno di 10 cm.



HARD DISK ALTERNATIVI

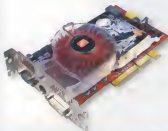
Attirerà l'attenzione dei videogiocatori il RAM Disk annunciato da Gigabyte. In vendita nelle prossime settimane al prezzo di 50 euro, e destinato ad arricchire il corredo delle migliori motherboard dell'azienda asiatica, il RAM Disk è una scheda PCI dotata di quattro alloggi per memorie DDR, interfaccia SATA e batteria di backup, in grado di emulare il comportamento di un normale hard disk. Una volta collegato al controller SATA della

SAPPHIRE X850 XT PLATINUM EDITION (AGP)

■ Produttore **Sapphire** ■ Distributore **Sapphire** ■ Internet **www.sapphiretech.com** ■ Prezzo **€ 599**

I produttori erano certi della morte dell'AGP in favore del bus PCI-Express, ma la realtà ha dimostrato che in molti hanno preferito puntare sull'aggiornamento del vecchio sistema da gioco, piuttosto che assemblarne uno nuovo.

Di conseguenza, i produttori di schede video, ATI in particolare, hanno dovuto rivedere i propri piani e rendere disponibili anche le versioni AGP dei loro prodotti di punta. Addirittura le (un tempo) introvabili versioni PE (Platinum Edition) AGP sono rintracciabili, senza troppe difficoltà, sugli scaffali dei negozi. Ed è proprio di uno di questi ultimi prodotti che trattiamo in questa sede.



Le versioni PE sono state, per lungo tempo, dei veri e propri miraggi, praticamente impossibili da acquistare sia in negozio sia online, causa un limitatissimo numero di esemplari distribuiti. La forte richiesta e le migliorie apportate al processo produttivo con la serie X850 hanno messo fine a questa "carestia". Chi vuole il meglio su piattaforma AGP potrebbe fare un pensierino su questo esemplare di Sapphire.

Le caratteristiche tecniche parlano da sole: 16 Pixel Pipeline, 6 Vertex Pipeline e frequenze di lavoro elevatissime (520 per il core, 1.180 per la RAM), oltre a ben 256 MB di GDDR3. In più, il modello proposto da Sapphire è dotato di funzioni VIVO (Video In Video Out) per acquisire filmati da fonti esterne, oltre che per indirizzare l'output verso una TV/proiettore, anche sfruttando l'ottima connessione Component.

La dotazione è molto buona e include due giochi (*Splinter Cell: Pandora Tomorrow* e *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*), l'onnipresente PowerDVD, un cavo S-Video e uno Component, oltre all'adattatore per gli input esterni in formato composito e S-Video.

Sotto il profilo dell'overclock, la scheda non si comporta benissimo, trattandosi di un chip già molto spinto in partenza, e offre ben pochi margini di incremento. Qualche MHz in più si riesce a spremere, ma non aspettatevi miracoli.

I possessori di case angusti o molto affollati tengano in considerazione che l'esemplare AGP, come la controparte PCI-Express, occupa due slot, a causa del sistema di raffreddamento imponente, ma fortunatamente non troppo rumoroso.

In definitiva, questa è la miglior scheda video AGP disponibile sul mercato. Costa parecchio, ma chi vuole dotarsi di un esemplare particolarmente spinto, come in questo caso, deve mettere in conto un esborso non da poco.

▼ **IN DUE PAROLE...**

La più veloce soluzione AGP disponibile sul mercato. Purtroppo, non supporta lo Shader Model 3.	**9**

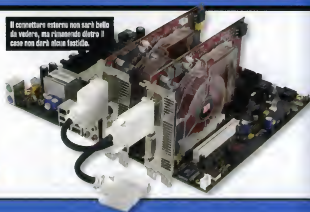
▼ **CARATTERISTICHE**

PIXEL PIPELINE	16
VERTEX PIPELINE	6
FREQUENZE CORE/RAM	520/1.180
VERSIONE PS/VS	2.0b

senza rallentare eccessivamente l'esecuzione dei giochi. Ancora più intrigante la flessibilità di Crossfire: sarà sufficiente acquistare una scheda Master, dotata di un particolare chip che si occupa di gestire il carico di lavoro, e affiancarla con una qualsiasi Radeon della serie X800/X850, senza preoccuparsi di marca, BIOS o altro. La compatibilità è garantita, a sentire ATI. Ovviamente, come per SLI, sarà necessario dotarsi di una particolare motherboard, in questo caso basata sul chip X200, sempre prodotto dall'azienda canadese. Ribadiamo, per ora è tutto sulla carta, ma abbiamo potuto vedere (e solo quello) in azione un sistema Crossfire, che sembrava funzionare particolarmente bene. Non ci stupiamo, del resto, considerando che da tempo ATI sfrutta tale approccio per i simulatori di volo civile e militare dedicati all'addestramento dei piloti. Ora, si tratta solo di svilupparne una versione commerciale.

Il mese prossimo, dovremmo avere modo di testare Crossfire, magari confrontandolo con i numeri offerti da due G70 in SLI. Il futuro si preannuncia interessante.





Il connettore esterno non sarà bello da vedere, ma rimanendo dietro il case non darà alcun fastidio.

e non abbiamo mai osato chiedere...

motherboard, il RAM Disk viene riconosciuto dal sistema come una unità IDE ad altissime prestazioni, capace di annichilire le configurazioni RAID composte da più Raptor a 10.000 RPM. I dati salvati trovano posto nei moduli RAM installati dall'utente e vengono preservati, per le 16 ore successive allo spegnimento del computer, da una batteria che inizia a ricaricarsi ogni qualvolta viene riavviato il sistema. Poco adatto a contenere dati sensibili quali il sistema operativo, il RAM Disk offre indubbi vantaggi a chi è solito tenere il PC sempre acceso, desidera godere di un file di swap fulmineo e detesta le attese legate al caricamento dei livelli nei giochi. I quattro slot sulla scheda possono accogliere da 256 MB a 4 GB di RAM. Anche utilizzando delle vecchie DDR PC 2100, l'innovativa periferica di Gigabyte è riuscita, nei primi test, a saturare la velocità massima dell'interfaccia SATA, riducendo del 60% i tempi di avvio di *World of Warcraft*.

UN SOCKET LONGEVO

AMD si appresta a lanciare sul mercato dei processori Sempron compatibili con il Socket 754 e muniti di supporto alle istruzioni X86-64. Mesi orsono, AMD aveva dichiarato "obsoleto" il Socket predecessore dell'attuale 939, ma l'annuncio di Intel, relativo all'arrivo di una serie di Celeron muniti di estensioni EMT64, ha spinto i dirigenti di Austin a rivedere i piani originali dell'azienda. I Sempron a 64 bit raggiungeranno il mercato italiano nei primi giorni di settembre, e saranno disponibili nelle versioni 2600+, 2800+, 3000+, 3100+ e 3300+ a un prezzo inferiore ai 180 euro. Si rivolgono a chi non bada a spese, invece, i



NVIDIA GEFORCE 7800 GTX

■ Produttore **NVIDIA** ■ Distributore **vari** ■ Internet **www.nvidia.com** ■ Prezzo **€ 549**



LA 6800 Ultra è rimasta la punta di diamante di NVIDIA per troppo tempo. Certo, l'architettura SLI, che consente di sfruttare contemporaneamente due GPU, ne ha esteso la longevità, ma gli appassionati di hardware attendevano qualche rivoluzione che permettesse loro di raggiungere nuove vette con i benchmark.

Finalmente, qualcosa si è mosso e l'azienda californiana ha lanciato le nuove GeForce: le 7800 GTX (G70). Al momento, ne è prevista una sola versione, dedicata esclusivamente ai giocatori più facoltosi e appassionati. Nonostante NVIDIA ci tenga a sottolineare che la 7800 fa parte della serie 7 di Geforce, non riusciamo a considerarla un vero e proprio salto generazionale, quanto più un aggiornamento della precedente architettura.

Prendete una 6800 Ultra, aumentate la frequenza del core a 430 MHz e quella della RAM a 1,2 GHz, aggiungete 8 Pixel Pipeline (per un totale di 24) e due Vertex Pipeline (8 in tutto) e avrete fra le mani il nuovo campione di NVIDIA. Modifiche non proprio sostanziali, ma accompagnate da una serie di accorgimenti piuttosto importanti, che rendono la 7800 più interessante di quanto sembri. In particolare, il nuovo CineFX 4 introduce alcune migliorie alle unità di shading, che a detta di NVIDIA risultano ora molto più efficienti di quanto fossero in passato. A beneficiarne saranno alcuni algoritmi, come il Relief Mapping, una versione evoluta del Normal Mapping, che consente di simulare in maniera più realistica (ed efficiente, in termini di velocità di esecuzione) la rugosità di un oggetto.

È stata introdotta anche una nuova modalità di AntiAliasing, il Transparency Adaptive Supersampling, che supera certi limiti dei vecchi metodi, soprattutto per quanto riguarda la microgeometria. L'AntiAliasing "classico", infatti, si limita a eliminare le seghettature visibili sui bordi dei triangoli che compongono i modelli 3D. Tutto ciò che si trova all'interno del triangolo, continuerà a presentare artefatti. Pensate ai fili sospesi e alle recinzioni di *Half-Life 2*, o alla vegetazione di *Far Cry*, che evidenziavano sempre qualche difettuccio di rendering: questa nuova modalità di AA riesce a delineare in maniera più dettagliata anche tali particolari, pur senza incidere troppo sulle prestazioni.

Altro vantaggio non da poco è il minor consumo: da 120/130 Watt si passa a 100/110 e, considerando la maggiore potenza, si tratta di un ottimo risultato. Il dissipatore è ora più snello e occupa un singolo slot, mentre la ventola installata è particolarmente silenziosa, anche quando ruota a pieno regime. Di contro, va segnalata una lunghezza non indifferente della scheda, che potrebbe rendere difficoltosa l'installazione in case mini e middletower. Non manca il supporto a PureVideo (in versione aggiornata, capace di supportare anche il 2:2 pulldown, oltre al 3:2), che farà piacere a chi intende utilizzare il computer anche in ambito Home Theater PC.

Dopo aver constatato dei buoni esiti nei test (analizzati nel dettaglio a pagina 79), abbiamo subito voluto mettere a prova le capacità di overclocking dell'esemplare in nostro possesso, rimanendo colpiti dai risultati. Con il sistema di raffreddamento standard, abbiamo raggiunto le notevoli frequenze di 530 MHz/1,35 GHz, osservando il 3D Mark 2005 schizzare dai 7.631 punti a ben 8.693. Niente male come risultato. Pur non facendo gridare al miracolo, il processore grafico G70 è piuttosto interessante e chi vuole puntare al meglio non ha alternative, al momento.

I fortunati possessori di 6800 Ultra possono tranquillamente rinunciare all'upgrade, considerando che, aggiungendo una seconda 6800, saranno in ogni caso in grado di ottenere risultati migliori. Chi intende scalare i record di 3D Mark, invece, farà bene a pensare di comprare due 7800: anche questa generazione supporta la tecnologia SLI.

▼ IN DUE PAROLE...

È senza dubbio la miglior scheda video in commercio, ma non appartiene a una nuova generazione di CPU. **8 ½**

▼ CARATTERISTICHE

PIXEL PIPELINE	24
VERTEX PIPELINE	8
FREQUENZE CORE/RAM	430/1.200
VERSIONE PS/VS	3.0

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

I primi Athlon 64 X2 comparsi nei listini dei negozi. Il prezzo del modello 4800+, superiore ai 1.000 euro, è però destinato ad abbassarsi non appena la disponibilità degli esemplari Dual Core raggiungerà livelli accettabili.

UN G70 AD ACQUA

Mentre Asus, Chaintech e Leadtek presentano varie schede basate sulla GPU G70 di NVIDIA, attendendosi all'efficace sistema di raffreddamento di riferimento, Innovatek non perde tempo e lancia un kit di raffreddamento a liquido destinato a chi vuole spremere al massimo le GeForce 7800 GTX. La placca dissipante del Cool-Matic G70 copre perfettamente la GPU e alcuni chip BGA della RAM GDDR3, si collega piuttosto facilmente a una pompa e a un serbatoio posti esternamente al case e si illumina di azzurro grazie ad alcuni led incorporati. Acquistabile al prezzo di 80 euro, la soluzione di Innovatek verrà montata di serie sui modelli di fascia alta prodotti da Gainward.



UN NUOVO ZALMAN

La famiglia di dissipatori CNPS prodotta da Zalman ha oggi un nuovo campione: il CNPS9500. Si tratta di un impressionante radiatore in rame, su cui trovano posto ben otto pompe di calore, raffreddate da una ventola centrale di 92 mm. Pesante "solo" 498 grammi (il contenimento del peso complessivo è raggiunto utilizzando delle lamelle particolarmente sottili), questa tondeggiante montagna di rame riesce raffreddare i core dei recenti Pentium D e Athlon 64 X2, pur generando solo 27 decibel di rumore. Il 9500, così come i suoi predecessori, è compatibile con i Socket 478, 775, 754 e 939. Sviluppandosi prevalentemente

ANALISI DELLE PRESTAZIONI

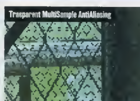
LA nuova GeForce 7800 GTX, grazie al maggior numero di pipeline e alla loro migliore efficienza, si comporta particolarmente bene con i videogiochi. Se già il distacco con le Radeon, in *Doom 3*, era evidente, ora il gap aumenta, annichilendo la concorrenza.

Half-Life 2, da sempre punto di forza delle schede prodotte da ATI, sulla 7800 ottiene prestazioni da record, anche nel livello più pesante per la GPU, Canals, che mette a dura prova la velocità di esecuzione degli shader. Il 3D Mark 2005 raggiunge quota 7.600, ma overclockando la scheda (di un margine enorme: da 430/1.200 siamo arrivati a 530/1.350!) siamo giunti a ben 8.693 punti. Può darsi che ci sia capitato un esemplare particolarmente fortunato, considerando le esperienze di altri, cimentatisi nell'impresa senza riuscire a salire così tanto. Finalmente, *Far Cry* risulta giocabile attivando l'HDR, anche ad alte risoluzioni. Insomma, l'architettura funziona piuttosto bene e, sebbene con sistemi SLI – in passato

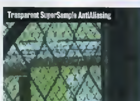


– abbiamo ottenuto punteggi ben più elevati, è sempre possibile aggiungere una seconda 7800 GTX per arrivare là dove nessuna GPU è mai giunta prima. Già il prossimo mese vi offriremo dei test relativi anche alle modalità SLI di G70.

Alcuni utenti rimarranno delusi dall'assenza di stravolgimenti nell'architettura: sono stati fatti tanti ritocchi e migliorie, e il passaggio al processo costruttivo a 0.11 micron ha permesso di aggiungere otto Pixel Pipeline e due Vertex Pipeline, senza aumentare le dimensioni del chip. Il tutto riuscendo anche a contenere il calore (la scheda è rovente al tatto,



ma il sensore del chip non indica mai temperature superiori ai 70 gradi, anche in condizioni di sforzo) e il consumo energetico, leggermente inferiore a quello della 6800 Ultra. La nuova modalità di AntiAliasing non risulta evidente in ogni situazione, ma quando il gioco presenta microgeometrie particolarmente complesse, come nel caso di *Half-Life 2*, la differenza è notevole. Uno degli aspetti più importanti della quarta incarnazione di CineFX è la gestione di texture procedurali, che seppur non ancora usate in maniera estesa, potrebbero diffondersi a macchia d'olio.

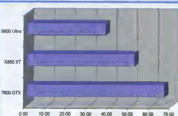


Poco da dire, invece, sulla X850 XT AGP: le prestazioni sono praticamente identiche a quelle del modello PCI-Express e le poche differenze rilevate sono principalmente dovute al differente chipset della scheda madre.

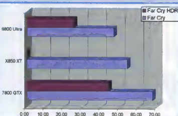
ATTENZIONE

Il sistema usato per le prove era basato su un Athlon 64 4000+, motherboard nForce 4 Ultra e 1 GB di DDR PC3200 con latenze 2-2-2. La risoluzione utilizzata è di 1600x1200 con AA 4x e AF 8x.

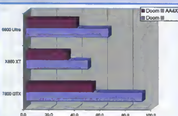
▼ HALF LIFE 2



▼ FAR CRY



▼ DOOM 3



e non abbiamo mai osato chiedere...

in altezza, ben si adatta alle motherboard più affollate di condensatori.

UN NUOVO RADEON

ATI cerca di conquistare il mercato di fascia bassa delle schede video introducendo il nuovo Radeon X550. Immediatamente adottata da GeCube, la nuova GPU non è che una versione "pompata" del già noto X300. Munito di 4 Pixel Shader e 2 Vertex Shader, operante a 400 MHz (contro i 325 dell'X300) e collegato a delle memorie DDR da 500 MHz tramite un bus ampio 128 bit, l'X550 supera abbastanza agevolmente le vecchie 9600XT in tutti i benchmark che fanno uso delle DirectX 9.0c. Dell'X550 verrà prodotta anche una versione HyperMemory priva di memoria locale, che troverà posto sulle VGA più economiche, ma meno adatte ai giochi.



PURE VIDEO PER TUTTI

L'accelerazione tramite Shader del formato H.264, chiamata da NVIDIA PureVideo e da Microsoft DirectX Video Acceleration, non è più strettamente legata all'utilizzo del programma nDVD. Tutti i possessori di schede GeForce 6200, 6600 e 6800 che desiderino sfruttare la loro GPU nella riproduzione dei filmati WMV ad alta definizione, possono infatti attivare la funzionalità PureVideo anche in Windows Media Player, installando la patch 888656 scaricabile all'indirizzo **www.support.microsoft.com**. Grazie a questo eseguibile da 3,5 MB e ai Pixel Shader delle GPU NV30, i filmati e i DVD in alta definizione vengono riprodotti fluidamente anche dai PC meno veloci e mostrano un ridotto numero di artefatti visivi sugli schermi di grandi dimensioni.

A cura di Paolo Cupola

SAMSUNG SGH - D500

■ Produttore **Samsung** ■ Internet **www.samsung-italia.com**
■ Prezzo **€ 379**

EDGE, "Enhanced Data rates for Global Evolution", letteralmente "flusso di dati ad alta velocità per l'evoluzione globale".

Non è il nome di un progetto da scienziato pazzo sullo stile dei film di James Bond, bensì un protocollo di telefonia mobile capace di una maggiore trasportabilità dei dati che, combinata al GPRS, consente (teoricamente) di raggiungere i 384 Kbit/s. Sviluppato originariamente a beneficio di quegli operatori digitali che non fossero riusciti ad aggiudicarsi una licenza UMTS, in Italia il protocollo EDGE è fornito solo da TIM, a beneficio di quei clienti che dispongono di un cellulare capace di ricevere e decodificarne il segnale.

I terminali EDGE, in realtà, non sono molto diffusi, riflettendo anche lo scarso successo riscosso da questo tipo di protocollo, di fatto surclassato dalla velocità e dall'ampiezza di banda del più diffuso UMTS. Uno di questi cellulari, recentemente messo in commercio dalla coreana Samsung, è un accattivante "slide-up" (telefono con apertura a slitta, una soluzione inventata da Nokia con il 7650, ma già sperimentata con successo da Samsung nei modelli D410 ed E800).

L'apertura a slitta rappresenta, dal punto di vista ludico, una delle soluzioni più ergonomiche ed efficaci, perché consente di "nascondere" il normale tastierino numerico (di norma poco impiegato nei giochi d'azione) lasciando più ampio spazio al display, al joystick e ai tasti di navigazione.

Il Samsung SGH-D500 è, naturalmente, anche un ottimo cellulare GSM triband, con un eccellente display TFT (a matrice attiva) 176x220 pixel e una risoluzione cromatica di 262.000 colori. Dotato di compatibilità Bluetooth, IrDA e USB, è facilmente interfacciabile con un PC o un Mac ed è dotato di una mastodontica memoria di ben 96 MB, purtroppo non espandibili.

Sia nella versione "originale", sia in quella brandizzata TIM, sfortunatamente, nessun gioco risulta preistallato nel SGH-D500, ma ciò non dovrebbe rappresentare un grosso problema, vista la velocità di download.

▼ IN DUE PAROLE...

Un cellulare non eccessivamente economico, ma abbastanza adatto al gioco. **7**

▼ CARATTERISTICHE

- **MEMORIA MOLTO AMPIA** +
- **DISPLAY PERFETTO PER GIOCARE** +
- **UN PO' INGOMBRANTE** −
- **MEMORIA NON ESPANDIBILE** −

PROVATO

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



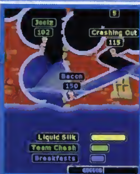
Un virus informatico in grado di mandare in tilt i computer delle principali borse mondiali, delle centrali elettriche o delle basi missilistiche strategiche delle potenze nucleari. Un complotto, mirato a stravolgere l'economia planetaria provocando una pericolosa escalation nell'area del Pacifico. Un uomo solo in grado di fermare la catastrofe. Nel quarto episodio della saga su cellulare (dopo *Splinter Cell*, *Extended Ops* e *Pandora Tomorrow*), Sam Fisher è sulle tracce di un criminale informatico e della misteriosa organizzazione interessata ad acquistarne i servigi. Sette livelli, in quattro diverse ambientazioni (il faro e la casa di Hokkaido sono tratti direttamente dalla versione PC e Xbox, la stazione ferroviaria e la rampa missilistica sono inedite) vi terranno impegnati per non meno di due ore, al livello di difficoltà minore. Il titolo migliore della serie e una delle proposte Java più interessanti della stagione.

■ Produttore:	Gameloft
■ Prezzo:	€ 5
■ Piattaforme:	Motorola V500, V525, V550; Nokie Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010
■ Versione provata:	Nokia N-Gage QD
■ Internet:	www.gameloft.com
■ Wap:	N.D.

Voto 9 Il miglior titolo Java della stagione. Da non perdere.

PROVATO

WORMS WORLD PARTY



Era il lontano 1994, quando un promettente gruppo di programmatori sviluppò un titolo destinato a entrare nella storia dei videogame: *Worms*. Gioco di strategia a turni in rigoroso 2D, immerso in un'atmosfera parossistica e demenziale, *Worms* metteve gli utenti ai comandi di un team di quattro vermi, con l'obiettivo di sterminare tutti i lombrichi della squadra (o delle squadre) avversaria. Ogni team, infatti, disponeva di un incredibile arsenale di ermi, dalle più sofisticate (missili a ricerca automatica) alle più straveganti (come l'indimenticabile "pecora-kamikaze"), tramite cui regolare i conti con i propri evversari. Oggi, THQ ripropone su N-Gage essenzialmente lo stesso gioco, senza particolari rivisitazioni (fatta salva la nuova modalità multipleyer, via Bluetooth o via GPRS, nell'N-Gage Arena): 21 diverse ambientazioni demolibili sono il teatro per le battaglie ell'ultimo verme tre giocatori. Un'ottima conversione, ma sono passati 11 anni.

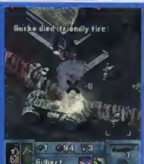
■ Produttore	THQ
■ Prezzo:	€ 49
■ Piattaforme:	Nokia N-Gage; Nokia N-Gage QD
■ Versione provata:	Nokia N-Gage QD
■ Internet	www.n-gage.com
■ Wap:	N.D.

Voto 6 Ottima conversione, ma è sempre il vecchio Worms.

IL FUTURO DELLA GRANDE "N"

Il mercato dei "mobile game" (come viene convenzionalmente definito) ha ormai raggiunto, se non una piena maturità, certamente un giro d'affari di proporzioni più che ragguardevoli, accaparrandosi uno spazio crescente nell'attenzione dell'industria dei videogiochi in genere e in quella delle più importanti manifestazioni internazionali del settore. Non stupisce più di tanto, perciò, la massiccia presenza di produttori di titoli per cellulari all'ultimo E3 (Electronic Entertainment Expo) svoltosi e Los Angeles il maggio scorso.

Tra i tanti, però, l'attenzione degli operatori era rivolta e Nokia e al futuro del suo N-Gage. Circolava da tempo, infatti, la diffusa convinzione che l'ennuncio di un nuovo modello di console portatile (un N-Gage 3, insomma) fosse imminente. Il tanto atteso comunicato, in effetti, c'è stato, lasciando però tutti quanti di stucco: Nokia non realizzerà un nuovo modello di console e, anzi, a partire dal prossimo enno smetterà di produrre N-Gage e N-Gage QD. Alla base della decisione, ha spiegato Gerard Wiener – uno dei dirigenti del colosso finnico – c'è stato un risultato non proprio esaltante delle vendite nel mondo, ma anche una nuova politica da parte di Nokia: quella di rendere "N-Gage compatibili" gli smartphone di prossima distribuzione. L'hardware dell'N-Gage è sostanzialmente identico a quello di un numero consistente di terminali "serie 60", al punto che con una sequenza di operazioni – non proprio "convenzionali" e che richiedono comunque una certa dimestichezza – è già possibile oggi far girare i giochi N-Gage su un 6600 o un 3650. Entro la fine dell'anno, in pratica, tale possibilità diventerà fruibile da tutti i consumatori. L'altra grande novità, sul versante Nokia, riguarda la nuova serie di titoli N-Gage, tra cui spicca l'attesissimo sequel di *Pathway to Glory: Ikusa Islands*. Con un sistema di gioco sostanzialmente immutato, le missioni di *PTG: Ikusa Islands* saranno ambientate nel fronte del Pacifico, avranno scenari inediti, veicoli, missioni e tipologie di soldati, come i Ranger e i Marine statunitensi o la micidiale fanteria d'assalto giapponese.



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL SISTEMA GIUSTO

NVIDIA presenta il suo nuovo chip G70, che supera le già elevate prestazioni delle 6800 Ultra, permettendo configurazioni SLI ancora più veloci.

LA GIUSTA PROSPETTIVA

Recentemente, Nemesis ha dovuto confrontarsi con alcuni lettori spaventati dal costo raggiunto dal Sistema ideale. I 4.547 euro necessari a completare la nostra migliore configurazione sembrerebbero rafforzare l'opinione di chi, da anni, sostiene che i PC siano destinati ad abbandonare il mercato dei videogame lasciandolo in mano ai produttori di console. La preoccupazione nasce dal presupposto, sbagliato, che i componenti del Sistema ideale siano gli unici in grado di eseguire i giochi in tutto il loro splendore. In realtà, *F.E.A.R.* e *Quake Wars* saranno perfettamente godibili utilizzando il Sistema base. Una GeForce 6600 GT, una volta abbinata a un Athlon 64 3000+ e a 1024 MB di RAM, riuscirà a mostrarci le azioni dei nostri compagni di battaglia senza alcuna incertezza, visualizzando i campi di scontro con un livello di dettaglio non molto distante da quello che inizialmente vedremo su Xbox 360 e PlayStation 3. I 1.107 euro del Sistema base ci permetteranno, poi, di sfruttare editor di livelli e di sviluppare Mod, elevando la longevità dei nostri titoli preferiti. Lasciamo le configurazioni più costose a chi punta a divertirsi su schermi piatti di grandi dimensioni, in stanze invase dal più limpido suono Surround: il futuro dei videogiochi per PC rimarrà roseo, fino quando il sistema più economico supererà le console in quanto a versatilità.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-55 € [illegible]**
  Socket 939 – 2,6 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 280**
  Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3000+ € 150**
  Socket 939 – 1,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 Bit

La velocità dei processori AMD e il loro supporto ai 64 bit fanno sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon. Se l'FX 55 sfrutta un'ampia cache per distruggere i record nei benchmark, i modelli 3500+ e 3000+ si limitano a eseguire "in scioltezza" il motore fisico di tutti i giochi.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX PCI-E in SLI € [illegible]**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 [illegible] GHz – 256 bit – 24 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 320**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHz – 256 bit – 16 P.S. 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0 – 1 DVI – 1 VGA
- **SISTEMA BASE: GeForce 6600 GT € 190**
  AGP 8X – 128 MB DDR 700 MHz – 128 bit – 8 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 1 DVI – 1 VGA

Due 7800 GTX operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6600 GT consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo livello di dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: DFI NF4 SLI € [illegible]**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 2 PCI-E 16x – [illegible] PCI-e 1x – [illegible] SATA – [illegible] PATA – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Asus A8V-E Deluxe € 155**
  Via K8T890 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x - 2 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Gigabyte K8NF9 € 110**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il Socket 939, grazie al doppio canale verso le RAM, conquista il cuore di tutti i Sistemi. Il chipset nForce 4 si presenta nella doppia veste SLI e standard, ma è il K8T890 che, facendo leva su un ottimo rapporto prezzo/prestazioni, riesce a ritagliarsi spazio nel Sistema medio.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 1 GB Corsair TwinX 4000 Pro € [illegible]**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico con LED
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Geil Ultra PC3200 Ultra € 198**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-3-3-6 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA BASE: Kingston Value 1 GB PC 3200 € 140**
  2 DIMM da 512 MB – Latenza 2.5-3-3-8 a 400 MHz – 2,7 V – Nessun dissipatore

I moduli PC4000 ben si abbinano al moltiplicatore sbloccato dell'Athlon FX-55, permettendone l'overclock. Il Sistema medio sfrutta delle eccellenti Geil a bassa latenza, mentre quello base può finalmente godere di 1 GB di spazio per la gestione dei dati e di un'architettura a doppio canale.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 319**
  7.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
  Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 69**
  Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS Totali – Uscita cuffie – Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: BenQ FP91V+ € 520**
  19 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms
- **SISTEMA MEDIO: BenQ FP71E+ € 319**
  17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms
- **SISTEMA BASE: ASUS PM17TS € 279**
  17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms

Tutti i monitor scelti sfruttano i pannelli Optronics per offrire un tempo di reazione dei cristalli inferiore ai 10 ms. I modelli di BenQ sono lievemente superiori al prodotto di Asus, proponendo una maggiore precisione cromatica. I pannelli da 4 ms, però, sono già all'orizzonte...

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster Audigy 4 Pro € 279**
  24 bit/96 KHz in 7.1 – 24 bit/192 KHz in stereo – Rack esterno – EAX 4 – SPDIF ottica e coassiale – Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99**
  24 bit/96 KHz in modalità 7.1 – 24 bit/192 KHz in modalità stereo – EAX 4 – Uscita SPDIF coassiale
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2 – Uscita SPDIF coassiale

Con un rapporto segnale/rumore pari a 113 db, la nuovissima Audigy Pro raggiunge la qualità sonora dei costosi decoder Hi-Fi. I giocatori che desiderano gustare gli effetti ambientali EAX 4 vengono soddisfatti dalla ZS interna. I chip integrati migliori sono quelli aderenti alle specifiche Intel HD e Via Vinyl.

▼ MASTERIZZATORE DVD

- **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba 16x € 24 e mast. Plextor PX-716SA € 140**
  Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x – GigaRec
- **SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3520 € 65**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x
- **SISTEMA BASE: Samsung TSH 552U € 49**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 4x

Tutti i sistemi adottano dei masterizzatori DVD compatibili con i supporti Dual Layer da 8 GB. A dividere il modello di NEC dal più economico Samsung sono una manciata di euro e la velocità di scrittura sui DVD+RW. Il Plextor rimane l'unico a utilizzare l'interfaccia SATA.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580**
  148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 200**
  300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 9,3 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB – € 120**
  200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA.

ACCURATEZZA DI FUOCO

Per primeggiare nelle arene di *Quake* e *Unreal Tournament*, dove impera la legge del frag, è necessario munirsi di un mouse ad alta precisione. Ecco tre esemplari capaci di raggiungere i 1600 dpi.

Logitech MX 518

€ 51

Possibilità di modificare la velocità del mirino durante le partite ed ergonomia adatta alle sessioni di gioco prolungate. Il miglior mouse per i fraggatori destri.

Razer Diamondback

€ 49

Due grandi tasti antiscivolo e due pulsanti laterali facilmente utilizzabili anche dai mancini. Il corpo trasparente si illumina di rosso o di blu durante il funzionamento.

Raptor M1

€ 39

Privo di pulsanti aggiuntivi e lievemente meno comodo dei due prodotti avversari, ma altrettanto preciso. Per chi tiene sotto mira anche il risparmio.

RISULTATO

SISTEMA IDEALE

€ 4.567
(limite 5.500)

SISTEMA MEDIO

€ 1.746
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

€ 1.107
(limite 1.200)

ATTENZIONE

Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Half-Life 2* da Steam vediamo lievitare gli oggetti presenti sul tavolo? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

FIREWALL E SILURI



La libertà di gustare un documentario sulla Polinesia in hi-res e in contemporanea su due monitor non ha ammorbidito la mia repulsione per le copie pirata dei giochi. Per questo motivo, ribadisco a tutti i lettori che mi scrivono per sapere come far funzionare l'ennesimo, inaffidabile, crack, che non risponderò mai a domande relative a software non originali. Se proprio desiderate giocare gratis, munitevi di *Wolfenstein Enemy Territory* oppure gustate uno dei tanti bei titoli allegati, molto economicamente, ogni mese a GMC.
Chi, come me, ritiene che i geniali programmatori di *Half-Life 2* meritino un giusto riconoscimento economico per i propri sforzi continui e scrivermi all'indirizzo annulla@futureitaly.it o al buon vecchio GMC, Via Asiago 45 20128 Milano.

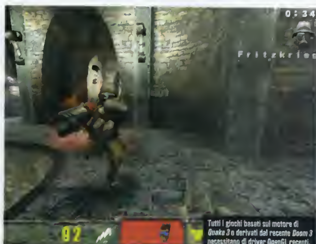
Quedex

D:> Carissimi redattori, sono un fan di "Star Wars" che non riesce a eseguire *Jedi Academy*. Ogni volta che lo avvio, compare sul monitor l'errore:

GLW_Start_OpenGL() - Could not load OpenGL subsystem

Domenico

R:> L'assenza dei componenti OpenGL continua a infastidire mensilmente numerosi lettori. Ricordo a tutti che, per evitare questo messaggio di errore, è sufficiente installare i driver Catalyst di ATI o i ForceWare di NVIDIA, presenti all'interno del DVD di GMC. Chi utilizza il controller video integrato nei chipset Intel 865G e 945G, invece, deve scaricare la versione 1413 dei driver dal sito **www.intel.com**.



Tutti i giochi basati sul motore di *Quake 3* o derivati dal recente *Doom 3* necessitano di driver OpenGL recenti.

D:> Ho installato la patch 1.2 per *Silent Hunter III*, ma come unico risultato ho ottenuto la scomparsa di tutti i salvataggi della mia carriera da comandante di sommergibili. Inoltre, adesso il gioco spesso si blocca completamente, costringendomi a riavviare il PC. Cosa posso fare?

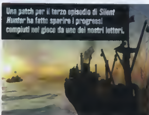
Max

R:> Ubisoft ha qualche problemino con le ultime patch per *Silent Hunter*. Anche la recente 1.3 si distingue per un bug che rende "poco collaborativi" gli operatori sonar e radio quando si sceglie un valore di realismo elevato. Mentre aspetti l'arrivo della patch 1.4, che dovrebbe risolvere gran parte dei difetti fino a oggi rilevati, puoi recuperare i tuoi salvataggi aprendo il file **careers.cfg** che trovi nella directory **SH3**, creata dal gioco all'interno della cartella Documenti. Usando il Blocco note, raggiungi la linea **Finished=true** e cambiala in **Finished=false**. Salvando le modifiche apportate e lanciando il gioco, i salvataggi dovrebbero ricomparire.

D:> Caro Quedex, ho un problema di navigazione piuttosto strano. Il mio modem ADSL sembra connettersi senza indugi, permettendomi di inviare dei messaggi via Messenger e facendo sì che i giochi trovino e utilizzino i server. Il browser, però, non vuole saperne di aprire le pagine Internet che gli indico. Con l'aiuto di un amico, ho provato a "pingare" un indirizzo IP con successo, senza perdere alcun pacchetto dati. Sai dirmi perché solo il browser si rifiuta di funzionare?

Mattia

R:> Controlla per prima cosa quali siano le impostazioni di accesso alla Rete del browser. All'interno di Internet Explorer,

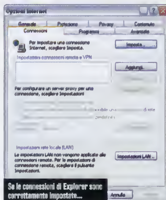

Una patch per il terzo episodio di *Silent Hunter* ha fatto sparire i progressi compiuti nel gioco da uno dei nostri lettori.

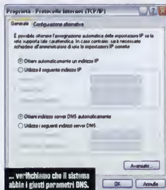
raggiungi la scheda **Connessioni** nella sezione **Opzioni Internet** del menu **Strumenti**. Verifica la presenza della giusta connessione di default e metti il segno di spunta alla voce **Utilizza sempre la connessione remota predefinita**. FireFox importerà automaticamente la nuova configurazione. I sintomi da te descritti farebbero pensare, però, a un problema di comunicazione con il server DNS, la macchina capace di tradurre gli indirizzi Internet digitati

L'INARRESTABILE RINNOVAMENTO DEI CATALYST

Il programma Catalyst, nato ai tempi dei Radeon 9700, ha fino a oggi dimostrato la capacità dell'azienda candese di reagire mensilmente ai bug scovati dai giocatori di tutto il mondo. Con la versione 5.6 e con le 5.7 e 5.8, ATI non vuole limitarsi a raffinare delle funzionalità già esistenti, ma intende spianare la strada alle prime schede Radeon pensate per la modalità multiVPU Crossfire e migliorare la riproduzione dei video codificati nel formato Windows Media HD. Una volta abbinato ai Radeon di generazione DX9, il nuovo Catalyst control Center permette, infatti, di sfruttare i Pixel Shader per alleviare il compito della CPU (i DVD HD in formato WMV richiedono, tipicamente, un processore a 3 GHz per essere riprodotti senza rallentamenti) e per eliminare gli artefatti provocati dai rapporti di compressione più spinti. La distribuzione 5.6 consente, inoltre, di riprodurre lo stesso filmato su due monitor differenti (anche se non si sceglie l'opzione Clone Mode), offre performance migliori nei giochi OpenGL e, soprattutto, supporta appieno le VPU X700 e X800 Mobility. La compatibilità con i notebook, che farà felice chi da mesi era costretto a utilizzare i driver Omega, verrà estesa in futuro anche ai Radeon Mobility meno potenti e, forse, agli IGP della casa. La versione 5.8 (quella di agosto: il secondo numero della distribuzione si riferisce sempre al mese) supporterà, invece, le modalità di AntiAliasing delle configurazioni Crossfire e migliorerà la compatibilità tra le schede e le TV ad alta definizione munite di ingresso DVI.




Se le connessioni di Explorer sono correttamente impostate...


... verifichiamo che il sistema abbia i giusti parametri DNS.

in indirizzi IP raggiungibili sulla Grande Rete. Molti provider hanno un server dedicato alla gestione del Domain Name System, un immenso database che, per esempio, quando scegliamo **www.gamesradar.it**, indirizza il nostro PC prima verso una macchina che conosce tutti i computer legati al dominio .it e, in un secondo momento, verso il computer che contiene il sito ufficiale di GMC. Se nelle impostazioni della tua connessione è specificato un server DNS errato, il browser non otterrà mai gli indirizzi IP necessari alla navigazione. Raggiungi le proprietà del Protocollo Internet della tua Connessione e verifica che la voce **Ottieni indirizzo server DNS automaticamente** sia spuntata. Se il problema dovesse ripresentarsi, chiama il servizio di assistenza provider e informati su quale indirizzo IP devi inserire nella casella **Server DNS preferito**.

D:> Saggio Quedex, ogni volta che lancio *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* compare un errore di **Runtime** e una finestra che mi consiglia di consultare il servizio di supporto del gioco. Ho aggiomato tutti i driver del PC e installato gli aggiornamenti di Windows XP senza ottenere risultati.

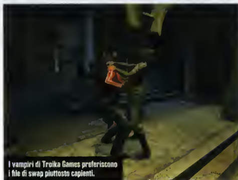
Enrico

R:> Spesso, è utile affidarsi ai consigli offerti dai freddi messaggi di errore di Windows. Raggiungendo la pagina Web dello sviluppatore Troika (**www.troikagames.com**) troverai, infatti, i link che conducono al download della patch 1.2, teoricamente capace di debellare l'errore da te incontrato. Se l'applicazione della patch ufficiale non dovesse sortire i risultati sperati, raggiungi l'indirizzo **www.gamebanshee.com/vampirebloodlines** e cerca l'aggiornamento 1.4 non ufficiale, prodotto dai fan della serie. Dopo averlo installato (non prima di avere applicato al gioco l'aggiomamento 1.2), raggiungi la sezione riguardante la Memoria Virtuale nel Pannello di controllo (seguendo il percorso **Sistema\Avanzate\Opzioni Prestazioni\Avanzate\Memoria Virtuale**), seleziona l'hard disk più capiente installato nel tuo PC e imposta una grandezza minima e massima del file di swap pari a 1 GB. La tua carriera di succhiasangue non dovrebbe essere frenata da ulteriori paletti.

D:> Caro Quedex, curiosando tra i listini dei negozi di informatica, sono incappato in una scheda GeForce 6600 TD prodotta da Asus. Cosa indica la sigla TD? È un modello più, o meno veloce delle GT?

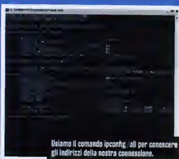
Jacek

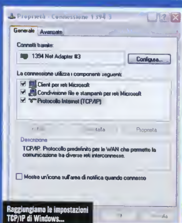
R:> La sigla TD è stata usata da Asus su molti modelli di differenti caratteristiche. Le N6600 TD da 128 e 256 MB seguono i dettami definiti dal design di riferimento di NVIDIA e sfruttano delle GPU NV43 a 300 MHz e delle RAM DDR. La 6600GT TD, invece, si distingue dalle altre GT in commercio solo grazie a un dissipatore semitrasparente. Tra i due modelli si posiziona la Extreme N6600 TD Top 128M/A che, seguendo le orme della MSI NX6600 recensita sul numero di maggio di GMC, utilizza una GPU NV43


I vampiri di Troika Games preferiscono i file di swap piuttosto capienti.

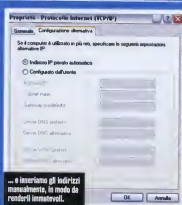
SOLO PER ESPERTI

ADDESTRIAMO IL ROUTER AD ACCOGLIERE I DATI DI PES 4


Usiamo il comando ipconfig /all per conoscere gli indirizzi della nostra connessione.



Raggiungiamo le impostazioni TCP/IP di Windows...



... e inseriamo gli indirizzi manualmente, in modo da renderli immutevoli.

Molti lettori ci hanno scritto lamentando l'impossibilità di sfidare gli amici online una volta installato un router comprensivo di modem ADSL e firewall. Le diverse interfacce di configurazione utilizzate dai produttori rendono impossibile stilare una guida dettagliata valida per tutti i modelli in commercio, ma conoscendo i compiti e la natura di questi apparecchi, e munendosi del giusto manuale, risulta più semplice effettuare l'operazione di "port forwarding" necessaria a rendere funzionante *PES 4* e molti altri titoli muniti di componente online.
Compito del router è collegare più PC alla Grande Rete impiegando una singola connessione Internet. Ogni computer collegato al router ottiene da esso un indirizzo IP virtuale, cioè nascosto a chi è esterno alla LAN. Il router riserva per se stesso un indirizzo IP interno, chiamato gateway (passaggio), e uno esterno, assegnatogli dai provider. Mentre navighiamo e giochiamo, i dati prodotti dal nostro PC, diretti a qualche server posto all'esterno della nostra piccola rete, vengono inviati all'indirizzo interno del router e rispediti da quest'ultimo verso Internet. Il percorso inverso è reso possibile dalla porta utilizzata da ogni applicazione: lanciando Outlook o Thunderbird, il nostro computer chiederà al router di raggiungere il server della posta utilizzando le porte 110 e 25.
Il firewall integrato, riconoscendo le due porte solitamente utilizzate per ricevere e inviare mail, acconsentirà al passaggio dei dati senza opporre alcuna resistenza, indirizzando contemporaneamente le missive verso il PC corretto. Purtroppo, i giochi non usano una porta di comunicazione standard, di conseguenza vedono spesso le loro comunicazioni bloccate dal firewall. Per assicurarne il corretto funzionamento è necessario, prima di tutto, assegnare al nostro PC un indirizzo IP virtuale di tipo statico, cioè identico a ogni avvio. Per farlo, lanciamo il prompt dei comandi di Windows e digitiamo ipconfig /all, in modo da ottenere il nostro indirizzo IP attuale, l'indirizzo del Gateway predefinito, quello del server DNS e il valore Subnet Mask. Aprendo le impostazioni della nostra connessione di rete e premendo il pulsante Proprietà, dopo aver evidenziato il Protocollo Internet TCP/IP, potremo, nella scheda Configurazione Alternativa, inserire i valori da noi annotati in modo che rimangano invariabili. Completata tale operazione, dovremo, indicando l'indirizzo del gateway al nostro browser (solitamente 192.168.0.1), configurare il router così da sbloccare l'utilizzo di una determinata porta. Qui, il manuale del router risulterà indispensabile, perché dopo aver inserito Username e password (rispettivamente admin e password, se non ne abbiamo mai impostati di differenti) ci troveremo davanti ai diversi menu di Linksys, 3Com, NetGear, eccetera. Generalmente, cercando un'opzione chiamata port redirection e specificando che l'indirizzo IP statico del nostro PC deve avere accesso alla porta UDP 5739, sia in entrata sia in uscita, riusciremo finalmente sfidare i nostri avversari in rete. In alternativa, saremo in grado di applicare la funzionalità DMZ al nostro PC ogni qualvolta vorremo lanciarci nel gioco online, evitando che il firewall agisca sui dati provenienti e diretti verso il nostro sistema. La funzionalità DMZ (DeMilitarized Zone) andrà però disattivata a ogni fine partita, onde evitare che il sistema resti esposto ai tanti attacchi esterni generati da spyware e worms.

LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordiamoci di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

overclockata a 400 MHz e 128 MB di GDDR3 da 2 ns. Grazie soprattutto ai moduli RAM a 900 MHz, la 128M/A rende applicabili, senza grossi rallentamenti, i filtri AntiAliasing e anisotropico di bassa campionatura. Se gli ingegneri di MSI – nello sviluppare la loro NX – erano partiti dal design delle 6600 standard, i tecnici di Asus hanno preferito adottare la forma base delle GT, munendo anche il loro modello intermedio di connettore SLI. Prima di procedere all'acquisto, verifica attentamente le caratteristiche della Asus da te scelta. Molti rivenditori, infatti, confondono le specifiche delle varie TD, rendendo l'acquisto online leggermente rischioso. Ricordati, poi, che il funzionamento della 128 M/A in modalità SLI sarà strettamente legato alla presenza di un secondo, identico, esemplare.


La linea GeForce TD di Asus comprende modelli molto differenti tra loro.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore,velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova. Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 MB RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1.900+ - 512 MB RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 MB DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di Tribes: Vengeance è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

- Q3 Demo 254,6
- 3DMark05 2.492
- CodeCreatures 34,6

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo.
: La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.
1280x1024: Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?

9 Un capolavoro: un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il titolo vale l'acquisto.

8 Un ottimo gioco, che per alcuni motivi, non riesce a raggiungere il "9". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi

7 Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9". Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale.

4 Non ci siamo proprio: i casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo

2 Peggio di "tre". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con Ge Force FX 5900 Ultra. E non stiamo parlando di un emulatore.

1 Ancora peggio di "due". Serve sapere altro?



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via internet o d'importazione parallela

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per Il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *LEGO Star Wars*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evocato quando Linux dimostra i suoi limiti, specie se la distribuzione è quella sbagliata
Gioco preferito: *Fare i siti per gli amici, forse*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare improbabili sonorità tribali e impostare salvaschermi psichedelici, preferibilmente cammellati
Gioco preferito: *GTA San Andreas*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tutti i giochi che coinvolgano una telecamera e un PC. E magari un pallone
Gioco preferito: *PES 4 con la telecamera*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: *Battlefield 2*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il suo pubblico con interventi spettacolari sui migliori GdR ispirati a "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*



SILVIA MUNGO
Specializzata in: Organizzare interviste con l'ITP, facendo scrivere l'articolo al suo boss perché "non ha tempo"
Gioco preferito: *Thief III*

VERMICELLI IN ARRIVO!

Torna il gioco di Team 17 in cui le armi peggiori sono vecchiette infuriate e letali pecore esplosive!

NEL lontano (almeno "videoludicamente" parlando) ottobre del 2002, appariva sulle pagine di GMC un semisconosciuto *Battlefield 1942*, FPS completamente votato al multiplayer e destinato a diventare un vero e proprio punto di riferimento per i videogiochi online.

La scommessa di EA era a dir poco epica, dato che andava a sfidare direttamente i "guru" del multiplayer *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament* sul loro campo di gioco, cambiando addirittura le regole della contesa. La sfida era ancora più ambiziosa, in quanto le arene multiplayer erano – e sono, fortunatamente – ricche di titoli gratuiti o quasi (parlando della Seconda Guerra Mondiale, basta citare l'eccellente *Day of Defeat* e l'altrettanto piacevole *Enemy Territory*).

A tre anni di distanza, possiamo riconoscere che EA non solo si è fatta spazio nelle arene multiplayer, ma che i ragazzi di DICE, lo sviluppatore, hanno imposto uno standard di mercato che conta parecchi tentativi di imitazione più o meno riusciti – per esempio, un colosso come LucasArts ha creato *Star Wars: Battlefront*, titolo molto simile a *BF 1942*. Dopo un paio di espansioni, di cui una ispirata alle vicende italiane del secondo conflitto mondiale, e un *BF Vietnam* da giocare in un Sudest asiatico infido e pericoloso come in un film di Oliver Stone, DICE ha completato il seguito vero e proprio di *Battlefield 1942*, ambientandolo in un mondo fin troppo contemporaneo e verosimile. Il risultato è ragguardevole e, pur senza anticipare nulla della splendida recensione di un "veterano" delle arene online come Carlo "DeathDealer" Barone, vi consigliamo caldamente di installare il demo presente sia nella versione CD sia in quella DVD di GMC. Siamo certi che difficilmente rimarrete indifferenti!



Un altro ritorno eccellente è quello dei "vermicelli" di Team 17, che hanno ormai conquistato saldamente la terza dimensione, senza le incertezze degli ultimi episodi. I protagonisti di *Worms 4: Mayhem* si muovono agilmente ovunque e i propositi di distruzione che li animano sono secondi solo alla loro incontenibile simpatia!

Infine, segnaliamo un titolo per chi apprezza la strategia "globale": *Supreme Ruler 2010* ipotizza un mondo in cui gli equilibri sono sconvolti e rimessi in gioco (il termine è quantomai appropriato!) da impulsi nazionalistici ed espansionistici. Uno scenario – speriamo – presente solo nelle menti dei programmatori e sugli hard disk di chi vorrà impegnarsi con *Supreme Ruler 2010*, ma che non è tanto lontano da quanto è capitato negli Anni '30, prima della Seconda Guerra Mondiale, o negli Anni '50, quando l'Europa e il mondo erano divisi dalla Cortina di Ferro.

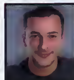
In ogni caso, un altro mese ricco di giochi PC per tutti i gusti – ci vediamo sui server online di GMC dedicati al demo di *Battlefield 2*!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

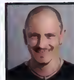
LE PROVE DI QUESTO MESE



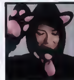
VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco credibili
Gioco preferito: *Silent Hunter III*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire i colleghi nella "nobile arte" del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver
Gioco preferito: *Juiced*



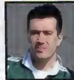
ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Sognare incursioni stealth con Paglianti, e farsi beccare subito dalle guardie, peraltro disarmate
Gioco preferito: *Warlords Battlecry III*



MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Adorare chi gli procura in anteprima sei mesi di gioco gratis sul suo MMORPG preferito
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Worms 4: Mayhem*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere titaniche soluzioni da trenta pagine, con cui comprarsi uno yacht, e pure il molo a cui ormeggiarlo
Gioco preferito: *Still Life*

GENERE: SPARATUTTO ONLINE

BATTLEFIELD 2

"Hanno portato la guerra nelle nostre case!", ma questa volta non è proprio un male...



Un Black Hawk si lancia verso il fronte con il suo carico di soldati... le responsabilità dei piloti, in questi casi, sono enormi!



IN ITALIANO

Come accaduto per tutti i suoi predecessori, anche *BF 2* è stato tradotto in italiano, ma solo per quanto riguarda i testi su schermo. Il parlato, rappresentato essenzialmente dai comandi radio inviati, resta nella "lingua naturale" dell'Esercito cui si appartiene e, sinceramente, apprezziamo tale scelta.



NEL CD E NEL DVD

All'interno del CD 4 dei demo e del DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete il demo di *Battlefield 2*, da giocare in single player e in multiplayer sui nostri server.

UNA passione rinnovata, questo prova un giocatore di *Battlefield 2* quando apre il fuoco per la prima volta negli scenari moderni del seguito di uno degli sparatutto online più acclamati degli ultimi anni.

È difficile capire quale musa ispiratrice abbia guidato (nuovamente) i DICE nella realizzazione di un titolo simile, ma il risultato è ancora una volta eccellente nel riproporre i punti di forza del gioco originale e, contemporaneamente, nell'arricchime la struttura, ben al di là del "semplice" spostamento di era.

Quando la "versione" ambientata nella Seconda Guerra Mondiale fece la sua apparizione pressoché dal nulla, pochi avrebbero previsto una risposta così forte degli appassionati del divertimento online. Eppure, in poco tempo, *Battlefield 1942* riuscì a scavalcare tanti mostri sacri (pur restando dietro *CounterStrike*), tra cui lo storico *Unreal Tournament*, perlomeno in termini di server e utenti collegati.

Il motivo di tale successo si trova nel perfetto bilanciamento tra profondità e immediatezza che la serie ha da sempre mostrato, miscelando un preponderante uso dei veicoli (già sperimentato da altri giochi, ma mai in maniera così azzeccata) con una fisica credibile. A ciò si aggiunga una facilità di controllo priva di ossessive velleità simulative, che consentiva una curva di apprendimento né troppo ripida, né troppo piatta.

UNA FORMULA VINCENTE

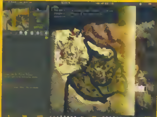
L'altra scommessa dei DICE, forse la più rischiosa, fu quella di inventare una nuova modalità di gioco che andasse oltre l'ormai "banale" CTF (Capture the Flag, cattura la bandiera) a squadre, chiamata "Conquest" e basata su presupposti decisamente differenti. In ogni mappa, infatti, si trovano un numero variabile di bandiere, poste a indicare altrettanti "punti di controllo" che, contemporaneamente, determinano le zone in cui compariranno (a ondate) i soldati di ogni fazione da poco uccisi.

Lo scopo di ogni schieramento è, dunque, la cattura di tali punti tramite l'occupazione delle loro aree (chiaramente indicate da un'icona quando ci si trova in prossimità) con una quantità di truppe superiore rispetto a quelle avversarie. La vittoria viene dichiarata sulla base di un punteggio che, invece di crescere, parte da un totale fisso e scende in relazione ai soldati di ogni squadra uccisi e al numero di punti di controllo posseduti.

Battlefield 2, non aveva alcun reale motivo per modificare radicalmente una formula così riuscita e ha seguito la "tradizione" con l'aggiunta di piccole varianti riguardanti la presenza di obiettivi strategici nelle mappe (idea introdotta dall'espansione *Secret Weapons of WWII* e in questo seguito sfruttata per indebolire una fazione). Tutto, insomma, "funziona" esattamente come nell'originale. Anzi, per essere più precisi, funziona meglio, grazie agli sforzi dei DICE profusi per organizzare il gioco di squadra a ogni livello. Pur senza conoscere a fondo il gioco, appare

SIGNORSÌ SIGNORE!

Se occuperete il ruolo di comandante, avrete accesso a questa particolare interfaccia di gioco (premendo CAPS-LOCK). Da qui, sarete in grado di impartire gli ordini alle squadre con dei semplici clic, oppure utilizzerete i vostri poteri speciali quali il fuoco d'artiglieria, il radar e il lancio di rifornimenti.



L'abilità di "Scan" vi permetterà di avere un quadro completo dei movimenti nemici nella zona. Usando il comando "Spotted", potrete anche mostrare temporaneamente la loro posizione al team.



Un comodo menu a tendina vi consente di impartire comandi precisi sui vari punti della mappa. Sarete liberi di zoomare fino ad avere una vera e propria visuale in stile RTS.

LA CLASSE PRIMA DI TUTTO

La prima differenza che salta all'occhio ai veterani di *BF* è il numero di classi incrementato rispetto ai precedenti episodi. Vista la struttura del gioco, non possiamo che applaudire la scelta di specializzare ulteriormente i vari equipaggiamenti disponibili, spostando la versatilità del singolo verso gruppi variegati di fanteria.



Anti Carro: Come suggensce il nome, è l'unica classe in grado di demolire efficacemente i mezzi corazzati sfruttando il lanciamissili in dotazione. È inoltre dotato di una migliore armatura e di un mitra funzionale a corto e medio raggio.



Assaltatore: L'ossatura della fanteria, con un'ottima armatura e i fucili mitragliatori più potenti a disposizione, utilizzabili anche come lanciagranate, all'occorrenza. Nel kit dispone anche di utili bombe fumogene.



Ingegnere: Nella pura tradizione *BF*, questa classe è in grado di riparare altri veicoli e di piazzare mine anticarro, ma ha un fucile efficace solo a corto raggio. Se sale su un mezzo, tutti gli altri in prossimità ricevono delle riparazioni automatiche.



Medico: Gradito ritorno nelle file degli eserciti, il medico può lasciare in gioco kit di pronto soccorso e "risollevare" un ferito grave come se non avesse subito un graffio. Se sale su un mezzo, fornisce cure automatiche alla fanteria circostante.



Cecchino: Immancabile e utilissimo per eliminare il pericolo delle postazioni fisse. Meno incisivo che negli altri episodi, ma dotato di letali mine Claymore antiuomo per proteggere la sua posizione di appostamento. Non dispone, però, di armi automatiche.



Geniere (Spec Ops): È l'esperto in demolizioni, grazie alle abbondanti cariche di C4 che porta con sé. L'esplosivo può essere applicato a postazioni e mezzi, per poi essere fatto detonare a distanza. Eccellente per colpire le installazioni strategiche avversarie.



Supporto: Visti l'armatura e il mitragliatore pesante di cui dispone, da lui potrete aspettarvi dell'ottimo fuoco di copertura, ma anche ricariche di proiettili per i compagni. Se sale su un mezzo, fornisce munizioni a tutti quelli circostanti.



Molti nuovi dettagli grafici potranno sfuggire nella frenesia dell'azione, ma vedere acqua e fronde smosse dalle pale di un elicottero è soddisfacente.







Rimuovere la grafica dall'abitacolo (tasto "C") è una pratica cui ogni buon pilota dovrebbe abituarsi, per sopravvivere più a lungo.

REQUISITI DI SISTEMA

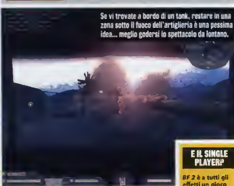
VERDETTO: Ve ee eccorgerete el prime caricomento, *Battlefield 2* è eu gioco delie pretese elevete, compeesete però de eu impetto grefico ell'eltezze di tutte le più recenti prodezioni. Tempi di coricomento e perte (devvero leeghi), peò comuuqee eseere giocete ee PC piè deteti riepetto e qeelle delle ueetre preve, me espettetevi di eceudere e eeri compromessi per queute riguerde le reee visive.

■ Opzioni Grafiche **Da 800x600 a 2048x1536, livello di qualità per effetti, geometrie, luci, ombre e texture, Texture Filtering, AntiAliasing.**

Il nostro PC P4 3,4 GHz, 1 GB RAM DDR2, Radeon X800XT

■ Q3 Demo	322,5
■ 3DMark05	5.245
■ CodeCreatures	77.2

1024x768: Incredibilmente fluido e veloce, anche lavorando di AntiAliasing.
1280x960: Ancora piena luce verde, ma non superate un livello di AA 2x.
1600x1200: Escluso l'AntiAliasing, il gioco rende ancora in maniera soddisfaciente.



Se vi trovate a bordo di un tank, restare in una zona sotto il fuoco dell'artiglieria è una pessima idea... meglio godersi lo spettacolo da lontano.

E IL SINGLE PLAYER?

BF 2 è a tutti gli effetti un gioco online, però offre la possibilità di partecipare a sfide in single player utilizsando dei bot (ma nessuna campagna). Le mappe, in questo caso, saranno versioni ridotte delle originali, per un massimo di sedici soldati sul campo. Per quanto l'Intelligenza Artificiale dei bot sia notevolmente migliorata rispetto ai tempi di *1942*, consideriamo tuttora tale modalità come un semplice campo di allenamento per provare classi e mezzi.

CONTROMISURE

Con tante postazioni e veicoli dotati di missili a ricerca termica, volare sarebbe impossibile se non fosse per le contromisure elettroniche di cui tutti i velivoli di *BF 2* sono equipaggiati. Attenzione, però: una volta utilizzate, dovrete attendere qualche tempo per la ricarica e sarà bene che, mentre torneranno disponibili, siate già fuori dal raggio o dalla visuale dell'arma che vi starà puntando.

lampante che una partita a *Battlefield* richiede un grado di cooperazione piuttosto avanzato, vista la necessità di gestire allo stesso tempo tanto l'attacco, quanto la difesa e di fornire il giusto supporto ai mezzi d'assalto in avanzata.

Se, da un lato, un simile approccio rendeva *Battlefield* più divertente quando giocato tra persone abituate a combattere insieme, dall'altro tendeva a far regnare una costante disorganizzazione nelle "partitelle veloci" sui server occasionali.

> **"Il gioco di squadra è il vero protagonista"**

La gente, spesso, tentava di accaparrarsi il mezzo preferito, invece di andare a combattere. Novelli "Rambo" solitari si gettavano nella mischia per morire sotto i colpi del tank di turno e, peggio ancora, l'incubo della classifica faceva sì che alcuni utenti preferissero perseguire il frag facile, piuttosto che agire in maniera più corale con la propria squadra. Si tratta, ovviamente, di problemi comuni alla maggior parte degli sparatutto online, acuiti in *Battlefield* dalle stesse meccaniche di gioco e, per questo, diventati il primo oggetto di pesanti migliorie in *BF 2*.

UNO, NESSUNO, CENTOMILA

Se è impensabile tentare di cambiare la mentalità della totalità dei giocatori online, è altrettanto vero che fornire i mezzi per organizzarsi sul campo di battaglia, anche tra persone che si incontrano per la prima volta, è l'unica strada da seguire.

In questo senso, *BF 2* non ha avuto un ruolo da pioniere (un sistema di gestione degli ordini, seppur non molto comodo, era comparso anche in *Joint Operations* di Novalogic), ma di certo ha seguito un approccio al "problema" che sposa semplicità e chiarezza. All'interno di ogni fazione in battaglia, infatti, è consentito

SUL CAMPO DI BATTAGLIA




Oltre ad accucciarsi e mettersi proni, i fanti possono anche effettuare brevi scatti. Sono molto utili, ma la loro durata dipenderà dalla classe.

L'introduzione dell'Iron Sight è stata una delle caratteristiche più richieste da tutti gli appassionati di *BF*, come dar loro torto?

COMANDI RADIO

I comandi radio sono sempre stati croce e delizia di tutti i giocatori di *BF*: fondamentali sul campo, ma scomodi da utilizzare. Questo seguito introduce un sistema nuovo ed estremamente funzionale per sfruttarli. Tramite la pressione di un tasto, apparirà un menu circolare che conterrà tutti i comandi più importanti e, nel caso del vitale "Spotted" (individuato), basterà puntare sul bersaglio per comunicare alla squadra anche la tipologia del nemico scoperto.

GRANATE

Per evitare qualche morte fastidiosa a tutti i veterani della serie, è bene sottolineare che il sistema di lancio delle granate di *BF 2* ha subito alcune variazioni. Il tasto sinistro viene ora utilizzato per il lancio a una distanza predefinita, mentre il destro consente la calibrazione del tiro, persino ai vostri piedi se non presterete attenzione.





formare delle squadre (composte da un massimo di sei elementi), all'interno delle quali un capo potrà impartire ordini sia tramite un'apposita interfaccia, utile per collocare waypoint nelle aree più distanti della mappa, sia durante il combattimento.

In questo secondo caso, sarà sufficiente la pressione di un tasto (ricordate *Half-Life 2* o *Republic Commando*?) che farà apparire in sovrimpressione un menu circolare da cui scegliere l'ordine voluto direttamente sul bersaglio inquadrato. Indipendentemente dal sistema impiegato, il comando ricevuto verrà rappresentato sulla mappa tramite un'apposita icona, in maniera chiara per tutti.

Parlando di server in grado di contenere fino a sessantaquattro giocatori, le squadre di sei membri necessitano di un ulteriore livello di coordinamento, che *BF 2* delega a un singolo comandante eletto (ma anche destituito, se inetto) democraticamente dall'intero schieramento, tra gli interessati. Al comandante, il gioco assegna alcuni poteri speciali atti a facilitare il proprio ruolo, come la libertà di effettuare radar scan completi per identificare i movimenti nemici o ordinare un fuoco di artiglieria su una zona precisa. Questi saranno dipendenti dai già citati bersagli strategici (obici e radar, per esempio) la cui difesa sarà fondamentale per assicurare al comandante le risorse necessarie ai poteri speciali.

Tale impostazione "gerarchica" si riflette nei metodi dati ai giocatori per comunicare, tanto in forma testuale, quanto vocale. *BF 2* prevede, infatti, vari canali anche per il sistema di Voice Over IP integrato, che secondo il tasto di attivazione premuto consente di inviare la propria voce a tutto lo schieramento, alla sola squadra, o al gruppo di comando (nel caso se ne faccia parte).

Lo stesso sistema di punteggio sposa tale struttura fortemente orientata al gioco di squadra e tende a premiare anche gli incarichi meno diretti alla distruzione di massa, come la cattura dei punti di controllo, la guida di un veicolo dove il pilota non dispone di armi da fuoco o il supporto dei propri compagni con cure e riparazioni.

TEMPI MODERNI

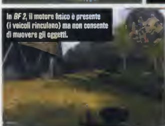
Al di là dei miglioramenti nella gestione delle squadre, *Battlefield 2* è soprattutto il nuovo capitolo di una saga che viaggia nella Storia.

Dopo il 1942 di Tedeschi e Alleati e le umide foreste vietnamite al ritmo di rock americano, il teatro si sposta nell'epoca contemporanea, in una regione geografica particolarmente "calda" (in tutti i sensi!) quale lo scacchiere mediorientale. In questo contesto, le onnipresenti truppe statunitensi muovono guerra all'Esercito Cinese e a una non ben precisata fazione araba, chiamata MEC. Come già accaduto per *Battlefield Vietnam*, il salto temporale ha avuto un serio impatto sulle risorse militari a disposizione, con un netto potenziamento di armamenti e mezzi: gli agili Huey lasciano il posto ai pesanti Black Hawk, le mitragliatrici fisse vengono affiancate dagli Stinger (missili antiaerei a ricerca termica) e dai Tow-Milan (missili terra-terra filoguidati). Gli stessi APC sono dotati di sufficiente potenziale bellico per insidiare un tank e i missili teleguidati sono in grado di abbattere bersagli fissi con implacabile precisione.

È fuori di dubbio che simili cambiamenti abbiano ulteriormente spostato il piatto della bilancia dei conflitti verso l'importanza strategica dei veicoli/velivoli. Al contempo, però, la creazione delle squadre e la nuova versatilità delle classi di fanteria tendono a compensare questo aspetto, eliminando le



Le mitragliatrici laterali dei Black Hawk sono incredibilmente potenti, ma diventano efficaci solo se il mezzo è in mano a un buon pilota.



In *BF 2*, il motore fisico è presente (i veicoli rinculano) ma non consente di muovere gli oggetti.

Le postazioni fisse anticarro possono salvarvi da una situazione simile, ma solo se sarete abbastanza veloci.

azioni eroiche e spingendo i partecipanti a muoversi in gruppo. Forse, ciò non piacerà a chi preferisce entrare in un server e farsi i suoi frag senza troppo impegno, ma vanno considerati soprattutto i mezzi che *BF 2* mette a disposizione per riuscire a giocare di squadra più facilmente, ottenendo maggiori soddisfazioni. È impensabile, per esempio, tentare di portare un assalto di fanteria senza un medico (in grado di rimettere in gioco quasi istantaneamente i "morti" del team) e la classe Supporto può distribuire le munizioni agli altri membri del gruppo e così via (sostituendo, di fatto, le vecchie "casse" di medicinali e munizioni, totalmente assenti).

Insomma, se in *BF 1942* (già meno in *BF Vietnam*) un singolo uomo molto abile era in grado di fare la differenza, in *BF 2* questo diventa vero solo per una squadra di soldati.

L'IMPORTANZA DEI DETTAGLI

Partendo da una struttura di gioco già ben definita (e ulteriormente plasmata con *Vietnam*), ai DICE non è rimasto che dedicarsi a curare i dettagli, dai più macroscopici – come l'introduzione dell'Iron Sight in puntamento (cioè, la visuale dal mirino dell'arma e non un semplice ingrandimento) o la possibilità di abbassarsi nelle postazioni da mitragliere – ai meno vistosi – come il blocco del rientro in gioco quando ci si trova nella selezione delle classi, la cui mancanza spesso impediva di scegliere per tempo il tipo di equipaggiamento corretto per la situazione.

"Ogni livello unisce campi aperti e scenari urbani"

In quest'opera di "rifinitura", tuttavia, rientra anche la realizzazione delle mappe che, anche per esigenze scenografiche, appaiono in *BF 2* più vive che mai. Ogni livello è uno stimolante mix di campi aperti e scenari urbani, per cui sono richiesti degli approcci differenti. Più dell'indiscutibile impatto grafico, perfettamente in linea con quanto ci si aspetterebbe da uno sparatutto contemporaneo, è la ricchezza di particolari degli ambienti a stupire. L'unico rammarico è che tanta abbondanza non sia apprezzabile a fondo, nel corso delle frenetiche azioni di gioco.

Abbiamo quindi tra le mani lo sparatutto online definitivo? Fino alla prossima volta, non ci facciamo remore a rispondere di sì, anche se chi cerca un tipo di azione più solitaria farebbe meglio a guardare altrove: in *BF 2* troverebbe solo eccessiva frustrazione nel non concludere pressoché nulla.

Carlo Barone GIOCHI COMPUTER

COSA VUOI GUIDARE OGGI?

BF ci ha sempre abituati a una buona varietà di mezzi schierati sul campo e questo seguito non è da meno. Grandi assenti sono le imbarcazioni, relegate a qualche gommone per il trasporto veloce, solo per le forze statunitensi.



Elicotteri
Siano da trasporto o d'assalto, gli elicotteri fanno ormai una parte integrante dell'universo di *BF*. Tanto divertenti, quanto difficili da pilotare, le versioni da combattimento dispongono di razzi aria-terra, mitragliatrici e letali missili teleguidati, ma non sottovalutate i Black Hawk americani… le due mitragliere laterali sono in grado di falciare diversi nemici in pochi secondi.



Aerei
Veloci jet moderni soppiantano Zero e Stuka. Secondo i modelli, vi troverete a guidare potenti bombardieri o letali caccia aria-aria, vera nemesi dei piloti di elicotteri troppo spavaldi. Le forze statunitensi dispongono anche di versioni a decollo verticale, in partenza dalle portaerei. Un consiglio: procuratevi un joystick.



Carri Armati
Veri dominatori sulla terra ferma, i tank possiedono la forza di sterminare intere squadre di fanteria e quasi ogni altro mezzo su ruote, ma mantengono anche tutte le debolezze dei loro predecessori: pesantemente armati frontalmente, possono essere distrutti fin troppo facilmente dai lati, dal retro o da un elicottero di passaggio.



Antiaeree
Vera spina nel fianco dello strapotere dei velivoli, le antiaeree moderne di *BF 2* dispongono di mitragliatrici veloci per eliminare i bersagli a corta distanza e di missili a ricerca termica per gli obiettivi più evasivi. Non fate troppo affidamento sulle contromisure elettroniche del vostro apparecchio, quando vi troverete vicino a queste postazioni.



APC
Trasportano velocemente le truppe, ma possono essere comodamente usati anche come punti di rifornimento, se guidati dalle classi appropriate. Non sottovalutate il loro potenziale bellico, soprattutto se ve li trovate davanti in campo aperto… un soldato Anti Carro al suo interno potrebbe riservarvi più di una sorpresa.



Jeep
Se vi serve un veicolo terrestre molto rapido, non avete molte alternative, ma cercate di evitare i conflitti diretti, poiché autisti e passeggeri saranno allo scoperto. Le jeep montano fino a due mitragliatrici pesanti, con un minimo potere offensivo e molto difficili da utilizzare vista la velocità di spostamento.

IN ALTERNATIVA...

Joint Operations Typhoon Rising, Ago 04, 7
Da Novalogic, uno sparatutto a squadre ben realizzato, ma un po' troppo complesso, con meccaniche che mal si adattano al gioco online.

CounterStrike: Source
A distanza di anni, sono ancora tanti i giocatori "risucchiati nel vortice" di *CS* e il recente restyling grafico non ha fatto che migliorare le cose.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Digital Illusion CE** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 54,99**
■ Sistema Minimo **P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,8 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.battlefield2.com**



+ Impiego dei veicoli eccezionale
+ Mappe varie e dettagliate
+ Ottimo sistema di gioco di squadra

– Poco adatto ai solitari
– Single player non significativo
– Manca un tutorial offline

La perfetta evoluzione di uno degli sparatutto online più di successo degli ultimi anni e la nuova frontiera nell'organizzazione del gioco di squadra via Internet.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: STRATEGIA A TURNI

WORMS 4: MAYHEM

Il divertimento strisciante della strategia a turni di Team 17 torna... alle origini!

IN ITALIANO

L'edizione di *Worms 4: Mayhem* dedicata al nostro mercato si presenta completa di traduzione in italiano. A guadagnarci in comprensibilità sono i menu relativi alle opzioni e alle modalità, oltre che la nuova sezione dedicata allo sviluppo di armi e vermiciattoli su misura. I dialoghi sono disponibili anche in lingua italiana e, grazie in particolare a timbri di voce azzeccati, hanno conservato tutta la loro vena umoristica.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC è presente il demo di *Worms 4: Mayhem*, per cominciare a divertirsi con i bellicosi lombrichi di Team 17.

COMBATTIMENTI CONTAGIOSI

Dopo aver portato a termine la Storia in single player, non esitate a tuffarvi nella baraonda multiplayer. Le opzioni disponibili contemplano sia le partite in rete locale, sia quelle su uno stesso PC, ma è su Internet che si trovano sempre avversari pronti a dare battaglia. Le modalità degli scontri sono ispirate a quelle degli FPS. Vanno dal classico Deathmatch alla sfumatura più strategica dell'Homelands – in cui ogni squadra di anellidi ha a disposizione un fortino – o del Difesa Statua, che impone ai contendenti di proteggere la propria scultura e di mandare in frantumi quelle degli avversari.



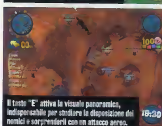
Il motore grafico è in grado di creare scenari ricchi di dettagli, senza compromettere la fluidità del gioco.

NON sono molte le serie videoludiche che possono vantare 10 anni di storia. Sono ancora meno quelle che, nel corso della loro evoluzione, sono rimaste strettamente fedeli al concetto di gioco originale.

Worms, la strategia a turni secondo Team 17, è uno di questi rari esempi. Durante la sua carriera ha conosciuto due soli scatti evolutivi. Il primo nel 2003 con *Worms 3D*, episodio che ha segnato l'indispensabile approccio al mondo tridimensionale. Il secondo un anno dopo, nel 2004, quando *Worms Forts: Under Siege* ha fatto esordire sui campi di battaglia gli edifici e le fortificazioni gestite dai combattenti. Quest'ultimo esperimento non ha però giovato alla serie, perché ha trasformato un gioco d'assalto in un concentrato di tattiche difensiviste e "catenacciare".

Tutto sembrava perduto, ma poi... *Mayhem*! Il quarto capitolo coincide con il ritorno al ritmo fresco e pimpante delle origini. I vermiciattoli si muovono in scenari ampi e, liberi da ambizioni architettoniche, si concentrano sulle manovre offensive. Ne guadagna lo spettacolo, caratterizzato come al solito da morti improbabili e da scenari distruttibili in tempo reale, e ne trae beneficio il divertimento, basato sull'equilibrio tra le armi pazzesche e le ferree regole della strategia a turni. In un mondo virtuale che si muove sempre più spesso in tempo reale, *Worms 4* preferisce restare ancorato a meccaniche d'altra "epoca" – di dieci anni fa, per l'appunto – e trasmette frenesia con espedienti diversi.

Il bazooka non è molto spettacolare, ma permette di prendere agevolmente la mira e di colpire con precisione.



Il tasto "E" attiva la visuale panoramica, indispensabile per studiare la disposizione dei nemici e sorprenderli con un attacco aereo.

Innanzitutto il cronometro. Il giocatore, o i giocatori nel caso delle baraonde multiplayer, hanno a disposizione un dato numero di secondi per portare a termine le proprie mosse. Queste comprendono sia lo spostamento sul campo di battaglia, sia la messa in opera di attacchi micidiali. Durante il dispiegamento, i vermiciattoli vengono controllati da quattro tasti per altrettante direzioni e da un pulsante deputato al salto. La fluidità dei movimenti non è impeccabile e non sono rare le occasioni in cui i balzi non riescono alla perfezione. Dopo alcune partite di allenamento (molto utile, a tal proposito, la modalità Tutorial) la situazione migliora, ma l'impressione che Team 17 avrebbe potuto sviluppare in maniera più accessibile il controllo dei movimenti rimane.

Diametralmente opposto è il discorso relativo alle armi. L'opera di selezione dello strumento avviene su una griglia ben leggibile e le fasi di puntamento tramite mouse sono impeccabili. Ovviamente, ogni ordigno ha una specifica modalità d'impiego e necessita di una propria visuale, che secondo i casi può essere dall'alto, in terza persona o in

ARMI E VERMI SU MISURA

Le armi sono, da sempre, uno dei punti di forza di *Worms*. Ce ne sono a bizzeffe, tutte fuori di testa e, dal presente episodio, sono anche modificabili da parte del giocatore. Proprio così, se i ferri del mestiere presenti nell'arsenale non vi soddisfano, entrate nel menu Personalizza e createne di nuovi, stabilendo se si deve trattare di armi comuni o attacchi aerei. Nel caso del nostro esperimento, abbiamo optato per una ciambella scaricata da un elicottero e abbiamo preferito non aumentare troppo il potere distruttivo (con le apposite barre verdi), per non sbilanciare la giocabilità. Oltre all'arsenale, in *Mayhem* si avrà modo di modificare anche gli stessi combattenti. Partendo da un esserino nudo come un vermiciattolo, si applicheranno acconciature afro, guanti da pirata, occhialetti tridimensionali...

FABBRICA ARMI

Le opzioni relative agli ordigni aviotrasportati consentono di regolare il potere distruttivo e l'istante della detonazione.

CREAZIONE TEAM

I vermiciattoli fatti in casa vanno personalizzati sia nell'aspetto, sia nelle frasi da pronunciare durante i combattimenti.

COME IMPARTIRE I COMANDI?

Grazie alla sua interfaccia di controllo comprensibile e all'eccellente configurazione dei comandi da tastiera, *Worms 4: Mayhem* è il massimo per avvicinarsi alle meccaniche della strategia a turni.

Bomba a grappolo, 3 sec

■ Il radar va tenuto costantemente sotto controllo, per non venire sorpresi dalle manovre a tenaglia del nemico.

■ Le parabole delle armi da lancio e dei colpi di bazooka vengono controllate da una barra e da una freccia, che stabiliscono l'inclinazione e la forza del tiro.

■ Nel caso di una granata, i secondi mancanti alla deflagrazione sono scanditi da cifre ben visibili.

■ Questo cronometro indica il tempo mancante alla fine del proprio turno.

In una particolare Gara, bisogna sfruttare la pecora per raccogliere gli oggetti disseminati su tutto il livello.

La cara dolce vecchietta va indirizzata contro il nemico e fatta esplodere con un clic di mouse.

FACCIAMO SHOPPING

All'inizio del gioco, non sono disponibili tutti i gadget e le opzioni da utilizzare per lo sviluppo dei vermi personalizzati. Per dare libero sfogo alla propria vena creativa bisogna, infatti, acquistare gli elementi nell'apposito Negozio, spendendo i crediti guadagnati sui campi di battaglia. Oltre agli accessori per abbellire gli anellidi, nel "supermercato" sono disponibili anche nuovi Stili di Gioco e il fantastico Fucile da cecchino, un'arma che, per via della sua precisione millimetrica, risulta decisiva negli scontri più equilibrati.

Il Negozio offre un'ampia scelta di frasi per rendere più ricche le battute dei vermiciattoli.

soggettiva. Rimane il fatto che in tutte le occasioni il puntamento e la messa in opera dell'attacco si svolgono senza intoppi.

Non per nulla, la chiave del successo di *Mayhem* sono ancora una volta le armi, in particolare quelle nuove – come il razzo pirotecnico e l'alluvione. Il missile richiede il sacrificio di un combattente, designato a farlo volare sul bersaglio, ma causa una distruzione che vale bene un vermiciattolo in meno nella propria squadra, mentre la pioggia torrenziale porta a un progressivo innalzamento del livello dell'acqua e al conseguente annegamento degli anellidi posizionati nelle parti basse dei livelli. Parlando di questi ultimi, merita di essere sottolineata la presenza di cinque diverse ambientazioni (Arabia, Camelot, Cantiere, Preistoria e Selvaggio West), che nella storia in single player forniscono campi di battaglia per 25 missioni. A queste vanno aggiunti la pressoché inesauribile bagarre multiplayer sullo stesso PC (tutte le mappe del single player, più 20 dedicate al massacro di gruppo, per un massimo di quattro partecipanti) e gli scontri in rete.

"Ci si concentra sulle manovre offensive"

Tra le modalità, inoltre, sono presenti anche delle Gare, che mettono alla prova il giocatore in una serie di scorribande con pecore, zaini razzo, fucili di precisione e quant'altro. Le sfide hanno poco o nulla a che spartire con le meccaniche della strategia a turni e sono, quindi, il massimo quando ci si vuole prendere una pausa dai teatri bellici della Storia e del multiplayer.

A differenza di quanto accadde con il primo esponente 3D di *Worms*, *Mayhem* si segnala per un motore grafico privo di difetti. Durante la nostra prova, il gioco non ha mostrato tentennamenti per ciò che concerne il frame rate e, al contempo, ha messo in mostra una discreta qualità dei dettagli. L'unico aspetto che ha sollevato qualche perplessità riguarda il sistema di rilevamento dei contatti tra i poligoni. In rari casi, i vermiciattoli hanno infilato la loro testolina dentro i parapetti o in qualche colonna, senza comunque rimanervi incastrati. Il problema, oltre che sporadico, non nuoce alla giocabilità e ha una certa rilevanza solo sul piano estetico.

A conti fatti, *Mayhem* si dimostra il migliore esponente della famiglia *Worms* disponibile sul mercato. Certo, non è innovativo, ma dopo il mezzo passo falso di *Forts: Under Siege* era meglio non correre rischi e rifarsi alla decennale tradizione.

Primoz Skulj

IN ALTERNATIVA...

Worms 3D, Feb 04, 8
È il titolo che segna l'esordio degli anellidi nel mondo a tre dimensioni. La giocabilità è ancora ai vertici della categoria.

Worms Forts: Under Siege, Gen 05, 6 ½
L'esperimento degli edifici non ha convinto, ma *Under Siege* è comunque un'alternativa da tenere in considerazione

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Team 17** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 37** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 2 GB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Stesso PC, LAN, Internet** ■ Internet **http://it.codemasters.com/worms**

+ La giocabilità è tornata alle origini
+ Armi personalizzabili
+ Scenari ricchi e dettagliati

− Le novità sono limitate
− Ottime modalità multiplayer
− Alcune missioni in singolo noiose

Mayhem **non è rivoluzionario, ma conferma che con** ***Worms*** **ci si diverte ancora alla grande. Discreto in single player, esplode nelle modalità multigiocatore.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: AZIONE/GIOCO DI RUOLO

THE BARD'S TALE

Dopo vent'anni, il Bardo torna a suonare le melodie che fanno male ai cattivi.



Nel corso dell'avventura, il Bardo deve interagire con dei prigionieri per riuscire a risolvere un enigma a base di leve.

Incrociate il cammino dei mostri che popolano la mappa del mondo solo se volete impegnarvi in estenuanti combattimenti.

NELLA maggior parte dei casi, quando ci si trova a impersonare il protagonista di un gioco di ruolo, i panni indossati corrispondono a quelli di un eroe, pronto a tutto pur di riuscire a salvare una principessa, un popolo, un mondo... Insomma, a fare del bene per gli altri.

In *The Bard's Tale* non è così. Il Bardo, protagonista unico della vicenda, è un uomo senza troppi principi morali, un tizio solitario che combatte per gonfiare il proprio sacchetto di monete. Le sue missioni sono ambientate tra villaggi, foreste e caverne, collegate tra loro dall'usuale mappa e popolate da creature ostili e da innocui personaggi non giocanti. Combattimenti e dialoghi rappresentano, dunque, una costante nel corso del gioco. Una costante che a lungo andare – diciamo dopo le prime due o tre ore di scorribande – inizia a fare rima con "ridondante".

In *The Bard's Tale* c'è di che soddisfare le pupille, grazie a un motore grafico che non lesina sulle texture e che gestisce senza esitazioni sia la rotazione a 360 gradi, sia il limitato zoom dell'inquadratura a volo d'uccello. A essere carente, invece, è la profondità dell'azione di gioco; nello specifico, mancano variazioni sul tema della scaramuccia casuale e dello scambio di frasi con i personaggi. L'essenzialità del titolo di Ubisoft è evidente sin dai menu che introducono la partita. Prendiamo per esempio la creazione del personaggio, che rappresenta un momento esaltante per ogni appassionato di GdR. In *The Bard's Tale* non ci sono modelli tra cui scegliere, né mestieri da abbracciare. Solo una selezione di

"Combattimenti e dialoghi sono una costante"

talenti, per lo più relativi ai combattimenti, come la capacità di brandire armi a due mani o quella di eseguire una carica con lo scudo.

I tre livelli di difficoltà stabiliscono i punti da assegnare alle caratteristiche fisiche del protagonista, per delinearne lo stile di lotta (resistenza, forza, rapidità, eccetera). L'essenzialità degli esordi sfocia nel semplicismo quando, dopo alcune scaramucce, si scopre che il gioco non contempla l'inventario. Tutti gli oggetti raccolti vengono monetizzati automaticamente, quindi non è consentito combinarli tra loro o impiegarli quale equipaggiamento per personalizzare il proprio alter ego.

Gli aspetti appena presi in esame tradiscono l'origine da console di *The Bard's Tale*, e così fanno pure il sistema di controllo e quello relativo ai salvataggi (basato su specifici punti in cui memorizzare i propri progressi). Per quanto lo sviluppatore inXile abbia messo a punto una serie di comandi con mouse e tastiera abbastanza efficienti, la periferica più indicata rimane il gamepad, possibilmente dotato di doppio stick analogico.

Primoz Skulj 

EVOCAZIONE FATALE

Data la mancanza di un inventario deputato alla gestione dell'equipaggiamento e dei poteri magici, è logico che questi due aspetti essenziali vengano controllati in tempo reale durante le fasi di gioco. Premendo un tasto si visualizza sullo schermo lo schema con le opzioni disponibili, che vanno poi selezionate agendo sul pulsante corrispondente. Nel caso di un incantesimo, il Bardo strimpellerà una soave melodia per richiamare le creature magiche.

Il fatto di dover agire in tempo reale, causa seri problemi quando si è attorniati da un branco di lupi.

L'evocazione della fata è tra le più efficaci: combina il potere offensivo con quello di guarigione.

L'ITALIANO LATITA

The Bard's Tale contiene stille di umorismo anglosassone, che però sono comprensibili solo a chi mastica la lingua inglese. Il gioco, infatti, non è né tradotto (menu, sottotitoli) né doppiato (dialoghi) in italiano. Il verbo di Dante è presente solo nel manuale e nella scatola.

LA STORIA DEL BARDO

Lo stile umoristico di *The Bard's Tale* è una reminiscenza del gioco originale, pubblicato con il medesimo titolo su PC, Apple II e Commodore 64 negli Anni '80, sotto etichetta EA. Durante l'avventura, sono presenti anche alcuni riferimenti ai fatti del passato. Accade, per esempio, che il protagonista affermi di avere una certa esperienza con le città intrappolate nell'inverno perenne. Qualcuno ricorderà che l'abitato di Skara Brae era stato avvolto dal freddo per opera del perfido Mangar.

IN ALTERNATIVA...

The Elder Scrolls III: Morrowind, Mag 03, 9
A tutt'oggi, un GdR capolavoro. GMC lo ha allegato con l'espansione *Bloodmoon* al numero di aprile.

Gothic II, Feb 05, 8 ½
Uno dei migliori GdR degli ultimi anni, finalmente in italiano. Da non perdere anche l'espansione: *La Notte del Corvo* (lug 05, 8)

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **inXile** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 45,99** ■ Sistema Minimo **PIII 933, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con Vertex Shader** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.thebardstale-thegame.com**

- Giocabilità molto intuitiva
- Veste grafica di tutto rispetto
- L'azione la fa da padrona



- Combattimenti ripetitivi
- Umorismo sì, ma in inglese!
- Manca l'inventario

Un gioco discreto per chi vuole esordire nel campo dei GdR, senza la "complicazione" di inventari e combinazioni di oggetti. Gli esperti del genere, invece, ne stiano alla larga.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

RISING KINGDOMS

RTS, tre razze controllabili e un mondo fantasy. Non suona nuovo...


L'ambientazione fantasy pone l'enfasi su incantesimi, poteri, strane creature e oggetti magici.




Talvolta, per vincere gli scontri, il fattore critico è solo la quantità di unità a disposizione.


In certe occasioni l'azione è assai caotica, per la presenza di numerose unità sullo schermo.



IN ITALIANO

Il gioco è completamente in italiano, incluso il manuale di 64 pagine.

DOPO le storiche battaglie di *Imperium RTC*, gli sviluppatori di Haemimont, che si sono fatti conoscere e apprezzare dal grande pubblico grazie a questa fortunata serie, tornano alla carica con un mondo fantasy scosso da laceranti conflitti.

Fanno da protagoniste tre razze: i bellicosi umani, i selvaggi abitanti delle foreste e gli inquietanti esseri delle tenebre. Ciascuna di esse, selezionabile dal giocatore, è al centro di altrettante campagne che, in una decina di missioni ciascuna, delineano le vicende di questo universo magico.

Il sistema di gioco abbandona in parte l'originale meccanica del reperimento risorse attraverso la conquista e la gestione delle linee di rifornimento, caratteristica distintiva di *Imperium*. In *Rising Kingdoms*, le risorse vengono accumulate attraverso la tradizionale raccolta e lo sfruttamento delle miniere nonché con l'utilizzo di unità e strutture ad hoc, in modo differente secondo la specie controllata.

Si segnala positivamente l'idea di conquistare i villaggi delle etnie indipendenti, così da creare in seguito delle unità appartenenti alle razze assoggettate. Queste ultime (fra cui Nomadi, Dragoni, Elfi, Troll, eccetera) rivestono un ruolo molto importante ai fini della battaglia, non solo per la loro efficacia, ma anche perché impongono di partire subito con un approccio offensivo, per evitare che il nemico se ne appropri prima di noi.

IN ALTERNATIVA...

Warcraft III: Reign of Chaos, Apr 02, 9
Il punto di riferimento dei giochi strategici fantasy in tempo reale.

Warlords Battlecry III, Set 04, 7
Eroi potenziabili come in un GdR e un numero spropositato di razze e unità, per un'altra saga fantasy in tempo reale. Il gioco è allegato alla versione Budget di GMC di questo mese

"Gestire adeguatamente i campioni sarà decisivo"

Ugualmente apprezzabile è il ruolo dei campioni, caratterizzabili da una serie di poteri molto vari e utili da usare negli scontri. Gestirli nella singola missione, spendendo i "punti gloria" guadagnati in battaglia o in altro modo, è decisivo.

Per il resto, la meccanica è quella del classico RTS: reperimento delle risorse, costruzione degli edifici, ricerche e creazione delle unità. A parte l'impiego delle facoltà dei campioni, la strategia si esaurisce spesso nel tentativo di creare in fretta un esercito soverchiante rispetto a quello nemico, attraverso una rapida raccolta, una pronta gestione dei potenziamenti e una tempestiva conquista dei villaggi indipendenti.

Nulla di nuovo quindi, ma non certo male assortito. Cosa non va? La grafica: è isometrica, datata e si muove solo alla risoluzione 1024x768. Le unità sono grandi, ben disegnate e ben animate, ma il campo visivo potrebbe risultare un po' troppo ristretto per i gusti di molti.

Danilo Gabrielli



NEL PACCHETTO C'E' TUTTO

Rising Kingdoms è corredato da tutti gli annessi e connessi che si possono chiedere a uno strategico in tempo reale: l'editor, la modalità skirmish e il supporto multiplayer. Notevole l'editor di scenari, facile da utilizzare e ricco di elementi grafici particolarmente azzeccati, che esaltano l'ambientazione. Meno divertente la modalità skirmish contro il computer: le tre campagne, collegate da una pur semplice trama, risultano più giocabili e dotate di un miglior ritmo. Riguardo il multiplayer, si segnala la possibilità di affrontare avversari in carne e ossa in LAN o via internet. Non mancano nemmeno le tracce audio, raccolte nel secondo CD.


L'editor di gioco è versatile e piacevole da usare.

■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Haemimont** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 850 MB HD** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.risingkingdoms.com**

- Varietà di unità e poteri
- Razze indipendenti da conquistare
- Bel pacchetto a basso prezzo



- Grafica arretrata
- Impostazione un po' scontata
- La solita strategia

Un gioco strategico in tempo reale ben assortito, pur se un po' troppo scontato nell'impostazione. La grafica non brilla per qualità.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6 ½

GENERE: GESTIONALE STORICO

LE GRANDI INVASIONI

Il seguito di *Pax Romana* ci porta a fare un giro nei secoli bui, dall'ultimo periodo dell'Impero Romano d'Occidente, alla battaglia di Hastings.



Uno "stratagemma" giocato al momento giusto può sbilanciare a nostro favore una situazione equilibrata.

Ogni tanto, capiteranno "grandi eventi storici" le cui conseguenze potranno essere molto serie; dovremo imparare a prevederli e sfruttarli a nostro vantaggio.

IL DESTINO DELLE NAZIONI

Ogni nazione del gioco avrà un proprio "ciclo vitale" definito da tre differenti "condizioni sociali". All'inizio, la maggior parte sarà definita "barbarica": economia e politica non avranno alcun peso e l'unico modo di "esprimersi" nella Storia sarà attraverso la guerra; se il fato arriderà, la nazione potrà diventare un "regno", con una modesta capacità di amministrare le province conquistate, rapporti diplomatici e maggiore stabilità. I regni si evolveranno in "imperi" e accederanno a tecniche di amministrazione e diplomazia più sofisticate, che permetteranno loro di gestire vasti territori europei. Un'idea piuttosto angosciante è quella che, non importa quale successo abbia avuto, una nazione comunque "invecchierà" (un valore rappresentato nel gioco con un punteggio da 1 a 12), raggiungendo il momento inevitabile del declino.



IN ITALIANO

Le Grandi Invasioni viene venduto interamente tradotto nella nostra lingua.

FEDE, SPERANZA E CARITÀ

Il problema religioso è centrale nel periodo dell'Alto Medioevo. *LGI* presenta due fedi cristiane (Cattolica e Ortodossa) e due islamiche (Sciiti e Sunniti) – con ogni "colore" responsabile di una. Mentre ogni religione è libera di inviare missionari in nazioni pagane tentando di convertirle, problemi quali eresie e scismi rendono la vita interessante anche sul fronte interno. La religione, quindi, può essere un fattore di unificazione per popoli divisi e la causa principale di lotte sanguinose.

UNA delle menti dietro l'originale *Europa Universalis* di Paradox, il designer francese Philippe Thibaut, tentò tempo fa la strada della pubblicazione indipendente con *Pax Romana*, un grande gestionale ambientato ai tempi dell'Impero Romano. *Pax Romana* aveva diverse idee interessanti, ma obiettivi troppo ambiziosi, uniti a problemi tecnici e di interfaccia che ne minarono fatalmente le potenzialità.

Le Grandi Invasioni è il seguito di quel titolo e copre il periodo di Storia che va dal 350 d.C. alla battaglia di Hastings (1066). L'azione si svolge su una mappa dell'Europa medievale, divisa in regioni, che comprende anche il Nord Africa e il vicino oriente. Il gioco fluisce in tempo reale (anche se, come nei titoli della serie *EU*, si tratta più del movimento simultaneo delle unità e dell'apparire degli eventi, che di una rassomiglianza con un RTS).

Una novità è che in *LGI* non si è a capo di uno stato, ma di una "costellazione" di popoli e nazioni – non necessariamente alleati tra loro! In base allo scenario scelto (ce ne sono diversi, dedicati a momenti storici precisi, più una campagna che copre l'intero periodo del gioco) possiamo decidere un "colore" e a ognuno di essi corrisponderà una lista di popoli e regni.

Il nostro obiettivo, dunque, è quello di una "mente sovrana" che ha il compito di riportare ordine e unione nello sfacelo in cui versa il Vecchio Continente, gestendo al meglio il gruppo di fazioni – alcune delle quali perfino in lotta tra loro. La pianificazione a lungo

"Influenzeremo il gioco con degli stratagemmi"

termine potrà vederci costretti a "sacrificare" i più deboli tra i nostri, così che altri riescano a sopravvivere; il tutto cercando di non agire in modo da favorire i "colori" restanti.

LGI mostra la provenienza del suo autore dal mondo dei boardgame nei due sistemi principali con cui il giocatore è in grado di influenzare il corso della Storia: "eventi" e "stratagemmi". I primi sono avvenimenti prefissati, che accadono quando si realizzano determinate condizioni, e un amministratore astuto pianificherà la propria strategia verso un evento a lui favorevole. I secondi sono l'equivalente di "carte" che il giocatore tiene in mano e che può impiegare a piacimento, così da procurare un effetto utile. *LGI* presenta 60 "stratagemmi" e il numero a disposizione durante il gioco è limitato.

Le Grandi Invasioni è un grande passo avanti rispetto a *Pax Romana*, e la decisione di semplificarne la giocabilità è responsabile del miglioramento. Più che seguire il destino della nazione, abbracceremo con uno sguardo di insieme i problemi e le contese di un intero periodo, per la gioia di chiunque voglia conoscere meglio questi anni della storia europea.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Crusader Kings, Lug 04, 7
Paradox affronta lo stesso periodo di *Le Grandi Invasioni*, mettendo però al centro del gioco le intricate vicende di una potente famiglia feudale.

Medieval: Total War, Set 02, 9
Una riuscita unione tra gestione politica e comando militare sul campo, nel periodo medievale. L'espansione *Viking Invasion* si occupa delle invasioni vichinghe (Giu 03, 8)

■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **Indie Games Prod.** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB, Scheda grafica 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.great-invasions.com**

- Interessante gestione di più nazioni
- Uso strategico di eventi e stratagemmi
- Relativamente semplice da apprendere



- Guidare più stati non è facile
- Requisiti di sistema elevati
- Graficamente scarno

Più semplice e interessante di *Pax Romana*, permette di gettare lo sguardo su un periodo convulso e poco trattato della storia europea.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: GIOCO SPORTIVO

LEGA VOLLEY FEMMINILE 60° CAMPIONATO

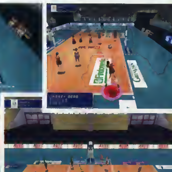
Tinte colorate, noccioline e un gioco tutto italiano.

IN ITALIANO

Realizzato a Padova, *LVF 60° Campionato* è completamente in italiano, sia per quanto riguarda il manuale (disponibile sul CD in PDF), sia per i menu nel gioco. È anche disponibile un aggiornamento della versione *LVF 2004* a *LVF 60° Campionato*, venduto al prezzo di 9,99 euro.



Tutte le squadre di Serie A1 e A2, dieci palazzetti e diversi sponsor contribuiscono a creare un'ambientazione credibile.



La telecamera laterale è più televisiva, ma meno efficace per quanto riguarda la visione di gioco.



Ci sono anche delle sequenze d'intermezzo, che non aggiungono molto al gioco, ma sono gradevoli.



TRA gli sport più popolari nel Bel Paese c'è senza dubbio la pallavolo, come dimostrano i successi internazionali che gli Azzurri hanno riscosso nell'ultimo decennio e oltre.

Idoru, casa di sviluppo padovana, si occupa da alcuni anni di trasformare questa passione in videogioco. *LVF 60° Campionato* è il secondo episodio di questa serie ad arrivare sul mercato e tratta, a differenza di *Beach Volley Hot Sports* recensito sul numero scorso di GMC, della pallavolo a sei. Sei giocatrici, in questo caso, dato che conta sulla licenza ufficiale della Lega Volley Femminile, con tutte le squadre di Serie A1 e A2 e le relative atlete protagoniste. Un parco club più che raddoppiato rispetto al passato. È questa, probabilmente, la novità più evidente alla prima occhiata, dato che, in effetti, non si notano dei cambiamenti sostanziali rispetto a *LVF 2004*. Si tratta di un'evoluzione lineare e relativamente ridotta, che è andata a modificare e migliorare solo certi aspetti secondari. Il sistema di gioco, dal canto suo, è essenzialmente lo stesso.

In fase di ricezione, si controllano due o tre atlete della linea difensiva (secondo il modulo scelto), che hanno il compito di passare la palla all'alzatrice, la quale a sua volta deciderà che tipo di attacco effettuare. Un processo molto semplice, gestibile anche con un solo tasto azione, ma che può essere variato abbastanza bene impiegando altri comandi, che permettono, per esempio, di effettuare una veloce o di attaccare sul secondo tocco. Due sono i problemi fondamentali: una iniziale difficoltà nel passare la sfera all'alzatrice (l'esperienza aiuta) e una certa imprecisione nei comandi, che rende a volte proibitivo impostare l'azione in maniera ottimale.

Grazie alla nuova sezione dedicata all'allenamento, ci si impadronisce in fretta di tutti i segreti di *LVF 60° Campionato*, compresi tre differenti tipi di servizio e la possibilità di alzare un muro di due o tre giocatrici (altra novità). Le partite, comunque, sono sempre abbastanza difficili, dato che le avversarie sanno difendersi e attaccare in maniera intelligente, sebbene ai livelli di difficoltà più bassi tendano a ripetere gli stessi errori. Lascia un po' a desiderare, invece, l'aspetto tecnico, dato che la grafica non è certo da urlo e il sonoro, sebbene migliorato, è abbastanza basilare. Tuttavia, gli amanti della pallavolo sapranno apprezzare unicità e realismo di *LVF 60° Campionato*. Speriamo che il prossimo episodio porti dei cambiamenti più evidenti e che, magari, possa riguardare le Nazionali o le squadre maschili.

"Si tratta di un'evoluzione lineare"

Alessandro Galli



IN ALTERNATIVA...

***LVF 2004*, Giu 04, 7**
L'episodio dello scorso anno aveva il vantaggio di essere il primo, ma è nel complesso meno raffinato

***Beach Volley Hot Sports*, Giu 05, 6**
Stesso gioco, ma due contro due e con un'impostazione più spensierata e arcade

LA PANCHINA

Nonostante non ci siano moltissime opzioni pre-gara, *LVF 60° Campionato* permette di controllare alcuni parametri. Sostanzialmente, si può decidere la formazione iniziale e se giocare con due o tre atlete in fase difensiva. Inoltre, in questa schermata si verificano i valori tecnici e fisici delle atlete.



Il semplice menu della panchina visualizza la formazione. Solo gli esperti capiranno dove mettere le mani.

■ Casa **Idoru** ■ Sviluppatore **Idoru** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 700, 64 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 660 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **4 stesso PC** ■ Internet **www.idoru.it**

- Buona varietà di giocate
- Numero di squadre più che raddoppiato
- Corretti molti piccoli problemi



- Tecnicamente quasi invariato
- Non si gioca via Internet o in Rete
- Controlli a volte imprecisi

Non ci sono rivoluzioni in questo pur apprezzabile seguito. Privo di reali alternative, resta un gioco consigliato agli amanti del volley.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

6 1/2

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

AREA 51

Niente alieni, ma tante mutazioni all'interno della base "segreta" più famosa.

Gli effetti speciali, come vetri infranti o riflessi, sembrano venire fuori da titoli molto datati.


Le battaglie sono tutte molto simili, oltre che poco ispirate.



IN ITALIANO

***Area 51* è stato tradotto nella nostra lingua: manuale, menu, testi a schermo e enche il perlato saranno in italiano. Il levoro di traduzione sarebbe molto valido, se non fosse per la scarsa convinzione con cui sono recitati i dialoghi.**

EFFETTO HDR

Gli effetti HDR (High Dynemic Renge) sono usati per simulare certe condizioni di luce, ma richiedono un hardwere potente. Escludendo rari casi, vengono approssimati in meniera più o meno grezza, ma se in *HL 2* e *TOCA Race Driver 2* il "trucco" inganna bene, in *Area 51* non convince!

IN ALTERNATIVA...

Halo, Ott 03, 8
Un brillante sparatutto nato su Xbox e successivamente convertito per PC.

Half-Life 2, Nov 04, 9
Quando si parla di FPS, non si può fare a meno di pensare al migliore in assoluto.

QUANDO il titolo di un gioco è *Area 51*, si è portati a immaginare che gli sviluppatori non abbiano dovuto profondersi in particolari sforzi, per la realizzazione della trama. Fra tutte le cospirazioni e i misteri, reali o fittizi, che circolano in Rete, era proprio necessario andare a scomodare l'ormai abusata base militare americana, su cui sono già stati spesi fiumi di parole?

In effetti, lo svolgimento dei fatti si attiene a dei cliché da tempo impressi nella mente degli appassionati di fantascienza. Esperimenti di cui è stato perso il controllo, mutazioni di ogni tipo (ma soprattutto sgradevoli), sangue e violenza a più non posso saranno il leitmotiv di questo sparatutto in prima persona.

Il saccheggio di idee non si limita alla trama: da *Halo*, *Area 51* trafuga lo stile grafico e la possibilità di utilizzare due armi contemporaneamente, mentre i ragni, la torcia e il buio perenne (per tacere di qualche zombi) sembrano presi di peso dal terzo capitolo di *Doom*. Infine, la presenza di compagni con cui allearsi e lo stile di alcuni livelli strizzano l'occhio a *Half-Life 2*. Se il calderone fosse stato arricchito da qualche ingrediente intrigante, forse si sarebbe riusciti anche a realizzare un gioco di qualità dignitosa, ma lo sviluppatore non ha ritenuto necessario impegnarsi a fondo, soprattutto in termini di varietà.



"Gli avversari sono privi di anima e cervello"

Per creare la tensione, in *Area 51* si ricorre in maniera troppo frequente a un artificio banale: si chiudono i soldati in una stanza e li si espone agli attacchi di orde di avversari apparentemente privi di anima e cervello, che non fanno altro che gettarsi verso i colpi delle armi da fuoco, incapaci di qualsivoglia tattica evasiva. Uno stile non lontano da quello di *Serious Sam*, ma molto meno frenetico e divertente.

Dopo un paio d'ore, si può dire di aver visto tutto quello che il titolo ha da offrire. La giocabilità è imperniata su una serie di battaglie ripetitive, intervallate da qualche spostamento alla ricerca di chiavi, munizioni e oggetti fondamentali. Le citazioni dai capolavori del genere sanno più di plagio, che di riconoscimento verso i maestri degli FPS. Dal punto di vista tecnico, poi, non si segnala nulla che spinga a vedere il livello successivo, anche solo per stupirsi con le trovate grafiche.

Non mancano i tentativi di simulare, in maniera raffazzonata, effetti particolarmente in voga in questa generazione di sparatutto, come l'HDR, ma il risultato è ben lontano da quello che avremmo voluto vedere. Nemmeno il parlato in italiano risolleva le sorti di questo tour alla scoperta dei segreti dell'Area 51.



Alberto Falchi

MUTAZIONI POSSIBILI

L'unico aspetto di *Area 51* non copiato da un FPS è la possibilità di trasformare, almeno per qualche istante, il proprio personaggio in un mutante, capace di un devastante attacco secondario e di uno primario piuttosto violento. Se giocando in single player tale caratteristica passerà in secondo piano, durante gli scontri multiplayer nesce a rendere un po' più interessanti alcune sfide, altrimenti esageratamente piatte. L'idea sembra essere stata "presa in prestito" dal survival horror *The Suffering*.

■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Midway** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99**
■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB, lettore DVD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.area51-game.com**

- Tutto in italiano
- L'Area 51 suscita sempre curiosità
- C'è modo di trasformarsi in un mutante



- Manca di originalità
- Tecnicamente povero
- Ben poco intrigante

Uno sparatutto privo di idee, che cerca di mescolare il meglio di quanto offerto dalla concorrenza. Il piatto, però, è insipido.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5 1/2

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

NASCAR SIMRACING

L'impegno non manca, ma i fasti della formula NASCAR firmata dai maghi Papyrus sono ancora lontani.

Le sospensioni sembrano troppo morbide per questo genere di vetture.





UNA CARRIERA DIVISA IN TRE

Pur puntando al fanatico della simulazione, piuttosto che a una massa indistinta di giocatori, *NASCAR Simracing* offre una modalità Carriera. Non aspettatevi una storia di contorno, quanto una serie di campionati di difficoltà crescente da affrontare in sequenza, spaziando fra le tre leghe a disposizione. Le differenze fra le vetture impiegate nelle varie categorie non sono particolarmente evidenti, ma obbligano comunque il giocatore a un approccio leggermente diverso, permettendo di giungere alla fine della modalità Carriera preparati per affrontare le competizioni online.



Graficamente notevole, *NASCAR Simracing* è comunque privo delle finezze che caratterizzano le simulazioni di Papyrus.

IN INGLESE

NASCAR Simracing **può essere comprato solo tramite l'importazione parallela; di conseguenza, la lingua italiana non è stata presa in considerazione dagli sviluppatori. L'unica disponibile è quella inglese.**



Gli abitacoli dei bolidi NASCAR sono riprodotti in tutta la loro essenzialità.

DA quando Electronic Arts si è aggiudicata i diritti in esclusiva per le simulazioni della specialità automobilistica NASCAR, i fini palati di chi vive di pane e ovali hanno trovato vera soddisfazione solo rifugiandosi nel buon vecchio *NASCAR Racing 2003 Season*.

I lodevoli tentativi di EA di imporsi sul mercato con *NASCAR Thunder 2003* e *2004* non hanno fatto dimenticare l'ultima, eccellente, simulazione di Papyrus. Recentemente, EA ha deciso di unire le forze del proprio team ISI (gli autori della serie *F1 200X* e *NASCAR Thunder*) e di alcuni ex-ingegneri di Papyrus: il risultato è *NASCAR Simracing*.

Sul piano tecnico, il gioco si difende piuttosto bene, grazie all'introduzione di un sistema di illuminazione di qualità, che rende adeguatamente le ombre proiettate dalle vetture e gli effetti all'interno dell'abitacolo. Le texture del tracciato e del paesaggio circostante, purtroppo, non convincono e sembrano ripetersi fin troppe volte. Siamo lontani da quanto visto in *NASCAR Racing 2003 Season*, che riproduceva nei dettagli ogni metro dell'asfalto. Anche la sezione audio risulta meno accurata e, nonostante l'ottima colonna sonora, il rombo dei motori pare ovattato, le comunicazioni via radio non sono ben intelligibili e gli effetti sono poco credibili. Intendiamoci, *NASCAR Simracing* offre un piacevole spettacolo audiovisivo, solo che perde nel confronto con un avversario davvero duro da battere.

> "Non si avverte il peso delle auto"

Per quanto concerne l'aspetto simulativo, si notano dei sensibili passi avanti rispetto a *NASCAR Thunder* e le vetture richiedono un certo impegno per essere domate, ma è come se mancasse qualcosa. Per riuscire a superare gli avversari e a reggere i numerosi giri di ovale servono impegno e concentrazione, però non si avverte il peso delle automobili: è possibile gettarsi lateralmente in maniera brusca, così come giocare con il sovrasterzo per prendere le curve in leggera derapata, quasi si controllasse una snella vettura da GT e non un mostro da 700 cavalli.

Un pilota esperto imparerà come rimediare a testacoda altrimenti certi inchiodando le ruote per qualche attimo, ma anche in queste situazioni, i pneumatici non subiranno troppi danni, consentendo una guida più sporca, ma anche meno realistica. L'Intelligenza Artificiale è un po' troppo precisa e raramente vedrete i piloti avversari tentare sorpassi azzardati, anche impostando l'aggressività al massimo. Nonostante ciò, la possibilità di disputare tre diversi campionati (Nextel, Craftsman e NASCAR) rende *NASCAR Simracing* piuttosto vario e ne aumenta la longevità senza obbligare al download dei Mod.

Non manca una modalità multiplayer via Internet. EA ha scelto di appoggiarsi a GameSpy per la gestione delle partite online, e il risultato è valido, anche se *NASCAR Racing 2003 Season* di Papyrus sembra gestire meglio le gare con numerosi piloti in carne e ossa.



Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

NASCAR Thunder 2004, Gen 04, 8
Un buon titolo, abbastanza simulativo, ma non eccessivamente complesso.

NASCAR Racing 2003 Season, Apr 03, 8
Ancora adesso, la simulazione più accurata della formula NASCAR. GMC lo ha allegato al numero di febbraio 2004.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **6+** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.easports.com**

- **Motore grafico snello**
- **Simulazione piuttosto curata**
- **Disponibili tre diverse leghe**



- **Meno realistico di *NASCAR 2003 Season***
- **Qualche piccolo bug**
- **Avversari non troppo aggressivi**

NASCAR Simracing **è una discreta simulazione, ottima per i neofiti dell'ovale, ma ancora non riesce a correre alla pari con la serie di Papyrus.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7 ½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

THE SETTLERS
L'EREDITÀ DEI RE - EXPANSION DISC

L'intrepido Dario torna sui nostri monitor, per dare nuovamente battaglia alle forze del male!

AGLI ORDINI!

I dialoghi e i menu di gioco di *The Settlers: L'Eredità dei Re – Expansion Disc* sono completamente tradotti in italiano, così come il manuale. Per chi leggerà la prefazione di quest'ultimo, ci sarà anche una piccola sorpresa...



Il motore grafico è esaltante, così come il livello di dettaglio delle strutture presenti nel gioco.



Difendere un villaggio da truppe nemiche superiori nel numero è un'esperienza che metterà a dura prova le vostre capacità tattiche.

NEL mondo dei videogiochi esiste una legge non scritta che impone agli sviluppatori di replicare fino allo sfinimento un prodotto di successo.

Chi ha gustato con soddisfazione il primo capitolo vorrà senza dubbio provarne il seguito, confidando in una giocabilità fedele all'originale, magari con l'aggiunta di un motore grafico al passo con i tempi. *The Settlers: L'Eredità dei Re* aveva in parte disatteso tale consuetudine. Pur cavalcando il successo della serie grazie all'utilizzo dello storico titolo, avevamo registrato una netta inversione di tendenza, con una trasformazione radicale da gioco prevalentemente gestionale, a strategico in tempo reale di moderna concezione, con tanto di eroi dotati di abilità peculiari e una spiccata predisposizione allo scontro bellico.

Nonostante questo piccolo "tradimento" videoludico, la valutazione era stata nel complesso più che sufficiente, grazie a un motore grafico eccellente e a una intelligente semplificazione di alcune fasi di gioco. L'impressione generale era che il titolo sviluppato da Blue Byte fosse bello, ma incompiuto e che alcune aggiunte mirate avrebbero potuto fargli raggiungere livelli di eccellenza.

Purtroppo, l'*Expansion Disc* non riesce a cambiare radicalmente il giudizio espresso sul gioco base (necessario per sfruttare l'espansione). Dando per scontata la presenza di una campagna inedita (nove missioni per il single player), di nuove unità (i fucilieri) ed eroi, le modifiche di rilievo si riducono a due: la presenza di un editor di missioni ottimamente strutturato e la facoltà di costruire i ponti per guadagnare un vantaggio strategico durante le partite. Completano la dotazione i nuovi effetti meteorologici – gradevoli, ma inutili ai fini della giocabilità – e la presenza di mappe addizionali per le partite multiplayer. In definitiva, davvero poco per un'espansione che, oltretutto, non ha corretto i difetti dell'originale: un sistema di controllo impreciso e un'Intelligenza Artificiale decisamente carente, oltre alla mancanza di una modalità Skirmish, ormai indispensabile per un titolo che deve confrontarsi con una concorrenza piuttosto agguerrita.

> **"Non corregge i difetti del gioco originale"**

Peccato, perché il motore grafico risulta davvero gradevole, grazie all'ampio utilizzo di trasparenze e alla cura nei dettagli, che consentono di visualizzare con precisione maniacale persino le micro-attività svolte all'interno degli edifici. Non rimane che attendere il prossimo capitolo della serie, con la curiosità di vedere se questa inversione di tendenza verrà consolidata o se gli sviluppatori torneranno alle origini.

Christian Boscolo



IN ALTERNATIVA...

Warcraft III: Reign of Chaos, Ago 02, 9
Uno dei migliori RTS in circolazione. Ottimo motore grafico, pieno supporto multiplayer ed eccellente giocabilità. C'è anche l'espansione *The Frozen Throne*

Warlords Battlecry III, Set 04, 7
Un'alternativa per chi ama personalizzare i propri condottieri, sempre restando nell'ambito degli RTS. Viene allegato a questo numero dell'edizione Budget di GMC

FINALMENTE L'EDITOR

Una delle pecche dell'episodio originale era rappresentata dalla mancanza di un editor, elemento piuttosto utile per un gioco che supporta partite multiplayer sia su server dedicati, sia in LAN. Fortunatamente, in questa espansione la lacuna è stata colmata: i giocatori potranno creare mappe personalizzate per confrontarsi in partite multiutente. L'interfaccia è, nel complesso, abbastanza intuitiva e ricca di opzioni, con una varietà di edifici e truppe tali da non deludere nemmeno i fan più sfegatati. Basterà trascinare il tipo di terreno, l'edificio o un semplice elemento di contorno sulla mappa, per creare ambientazioni gratificanti e personalizzare poi a piacere il numero dei giocatori e delle unità presenti sullo schermo.



■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Blue Byte** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/48867160** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, *L'Eredità dei Re*** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz , 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.thesettlers.com/it**

- Ottimo motore grafico
- Ottimo supporto multiplayer
- Editor completo e intuitivo



- Combattimenti poco tattici
- Sistema di controllo inefficace
- Intelligenza Artificiale carente

Un'espansione tutto sommato soddisfacente, ma che non riesce nell'impresa di far decollare un titolo solo discreto.

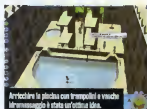
GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6 1/2

GENERE: GIOCO GESTIONALE

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Acquari sottomarini, piscine, delfini acrobatici, spettacoli pirotecnici con raggi laser... difficile parlare di un banale luna park.



Arricchire la piscina con trampolini e vasche idromassaggio è stata un'ottima idea.



Le reazioni del pubblico, elencate nella finestra nell'angolo dello schermo, sono fondamentali per tastare il polso degli affari.

ITALIANO

Come *RollerCoaster Tycoon 3*, anche l'espansione *Soaked!* si presenta sul mercato italiano con una traduzione impeccabile. Dato che il gioco non prevede dialoghi (solo urla di giubilo e spavento degli avventori), la localizzazione nella nostra lingua riguarda esclusivamente il testo, sia quello che spiega la funzione delle icone presenti nell'interfaccia di controllo, sia quello destinato a riflettere le opinioni del pubblico. Inoltre, per agevolare il lavoro ai neofiti, anche il manuale è in italiano.

IN ALTERNATIVA...

SimCity 4, Feb 03, 8
Il punto di riferimento di tutto quanto fa gestione sul PC. Un titolo che non deve mancare nella collezione dei manager virtuali.

Railroad Tycoon 3, Nat 03, 7
Dedicato a chi, dopo tanti giri sulle montagne russe, vuole provare a gestire un sistema di trasporto più confortevole.

LA bella stagione è l'ideale per trascorrere una giornata di divertimento sfrenato in un parco a tema. Tuttavia, la canicola estiva potrebbe dissuadere anche i visitatori più temerari dall'affrontare le lunghe file all'ingresso degli ottovolanti e delle ruote panoramiche.

Per ovviare al disguido, bisogna invogliare il pubblico mediante attrazioni più fresche, meglio se bagnate da corroboranti spruzzi d'acqua. Lo stratagemma vale tanto nel mondo reale, quanto in quello di *RollerCooster Tycoon 3*. L'edizione base del titolo di Atari (necessaria per giocare con l'add on) si è guadagnata un 8 sul numero 98 di GMC e torna agli onori della cronaca con l'espansione *Sooked!*.

La meccanica di gioco è rimasta invariata, così come le modalità e il motore grafico. Si tratta sempre di far funzionare all'unisono un parco, provvedendo alla manutenzione delle attrazioni e alla costruzione dei servizi utili al pubblico. Il gioco consente di controllare le strutture mediante la canonica inquadratura 3D, zoomabile e ruotabile a 360 gradi, ma anche di vivere il divertimento dal punto di vista soggettivo dei visitatori.Le novità introdotte dal disco aggiuntivo ruotano tutte attorno al divertimento acquatico.

In *Sooked!* avremo l'occasione di organizzare spettacoli con orche e delfini, stabilendo le evoluzioni da far eseguire ai mammiferi marini, oppure potremo optare per un'esperienza più educativa, creando speciali tunnel subacquei. In questo modo, trasformeremo gli specchi di mare in veri e propri acquari, in cui far confluire gli avventori, impazienti di esplorare l'ambiente sommerso. Gli ospiti più attivi avranno modo di eseguire tuffi mozzafiato dai trampolini delle nostre piscine, oppure di sfrecciare lungo scivoli giganteschi, piombando in picchiata nei laghetti dalle cime delle colline.

> **"Organizzeremo spettacoli con orche e delfini"**

Per fare in modo che il parco funzioni, sarà necessario stabilire con perizia il prezzo delle diverse attrazioni e gestire con pugno fermo il personale addetto alla pulizia delle aree verdi e delle piscine. A dire il vero, l'Intelligenza Artificiale incaricata del controllo degli ospiti non è troppo attenta alle condizioni dell'acqua e, pur se alcuni clienti si lamenteranno del colore poco invitante delle vasche, la folla a mollo sarà sempre cospicua.

L'alto tasso di tolleranza del pubblico è alla base del divertimento insito in *RollerCooster Tycoon 3*, in quanto consente di concentrarsi più sugli aspetti creativi e spettacolari, che sulla reale soddisfazione dei paganti.

Primoz Skulj

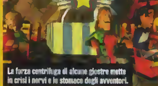


PUNTI DI VISTA

Dopo tutta la fatica spesa per sistemare correttamente una giostra sul terreno e per organizzare la procedura di manutenzione, non rimane che apprezzare la propria opera in azione. La visuale esterna è ottima per comprendere il flusso del pubblico e l'integrazione della struttura con le altre aree del parco, mentre quella in soggettiva va sfruttata per testarne di persona il tasso di divertimento.



Il Disko è pieno e, salvo guasti, continuerà a farci incassare una valanga di quattrini.



La forza centrifuga di alcune giostre mette in crisi i nervi e lo stomaco degli avventori.

■ Casa Atari ■ Sviluppatore Frontier Developments ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 29,90
■ Sistema Minimo PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, *RollerCoaster Tycoon 3* ■ Sistema Consigliato P4 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Età Consigliata 3+ ■ Multigiocatore No ■ Internet www.atari.com

- Tante nuove attrazioni acquatiche
- Ottima curva di apprendimento
- Integrazione impeccabile con l'originale



- La giocabilità è sempre la stessa
- L'illuminazione ha dei difetti
- Interfaccia di controllo migliorabile

Un'espansione che spalanca le frontiere del divertimento acquatico e rende *RollerCoaster Tycoon 3* ancora più longevo e divertente.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7 1/2

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

SUPREME RULER 2010

In un futuro non molto distante, le nazioni del mondo si frantumano in piccoli staterelli il cui unico scopo è primeggiare sugli avversari.

DOVE TROVARLO?

Al momento di andare in stampa, *Supreme Ruler 2010* non ha ancora trovato un distributore ufficiale nel nostro Paese. Di conseguenza, si può acquistare nei negozi dove troviamo i giochi di importazione parallela e solamente in lingua inglese.




La crisi mondiale ha costretto gli USA a ritirarsi dall'Iraq, aprendo la strada a una nuova dittatura e alla conseguente destabilizzazione della regione del Golfo.


La superpotenza tedesca torna a spaventare l'Europa, in una situazione che ricorda in modo inquietante la Seconda Guerra Mondiale.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima versione di GMC, abbiamo inserito il demo di *Supreme Ruler 2010*.

SIAMO nel 2010 e una grave crisi economica globale ha gettato il nostro pianeta nel caos. Le grandi coalizioni internazionali sono andate in frantumi scindendosi in piccoli stati autonomi.

Questa è la base di *Supreme Ruler 2010*, che si pone l'ambizioso obiettivo di simulare ogni aspetto del governo di uno stato nell'epoca epoca attuale, ma in un mondo divenuto improvvisamente simile all'Europa feudale.

Prima di ogni partita, è dato di scegliere se partecipare a uno scenario, affrontare una missione o iniziare una campagna.

Gli scenari rappresentano lo stile di gioco più classico: ognuno di essi introduce una situazione geopolitica di partenza che può essere piccola e localizzata (come la rivalità tra Grecia e Bulgaria) o globale (una guerra all'interno dell'Unione Europea, fino a culminare in un gigantesco scenario che coinvolge tutte le nazioni del mondo). Alcuni frangenti ipotizzano una frammentazione ancora più estesa dei vecchi ordini sociali e vedono, per esempio, coalizioni di ex-stati USA in lotta contro i loro antichi "fratelli". Uno scenario immagina perfino una guerra civile in un'Italia divisa tra Nord, Centro e Sud! Gli obiettivi di vittoria vengono liberamente decisi da noi, e spaziano dal raggiungimento della supremazia economica alla più ambiziosa riunificazione della regione.

Una volta che la dettagliata mappa del mondo appare sullo schermo (costellata da icone che rappresentano città, industrie, basi, unità militari e aree ricche di materie prime) scopriamo rapidamente che governare il nostro stato non è affatto una cosa semplice. Fortunatamente, due fattori intervengono in nostro aiuto: il primo è la facoltà di mettere in pausa e impartire ordini con calma (un'opzione consente di giocare utilizzando turni, invece che nel tradizionale tempo reale alla *Hearts of Iron II*, ma non l'abbiamo trovata molto funzionale); il secondo è la presenza di un "gabinetto" di ministri, i quali ci aiuteranno materialmente a implementare le nostre politiche sociali, economiche e militari.

Questi assistenti gestiti dalla I.A. si occupano di mandare avanti indipendentemente da noi le funzioni dei propri ministeri (commercio, politica interna, diplomazia, difesa, operazioni militari e tesoro). Se lasciati a se stessi, cercheranno di svolgere gli incarichi al meglio delle loro abilità (un profilo identifica le loro forze e debolezze nei vari campi, oltre all'orientamento politico). In alternativa, possiamo scegliere delle "priorità": istruzioni

I SIGNORI DELLA GUERRA

Malgrado la premessa fantapolitica, *Supreme Ruler 2010* è un gioco saldamente calato nel mondo contemporaneo e le unità militari disponibili riflettono questo fatto. Ogni stato può schierare quei mezzi e quelle unità terrestri che, nell'ipotesi di una scissione politica globale, rimarrebbero realisticamente nelle mani del suo governo. In battaglia, attingeremo a carri M1A2, MiG, portaerei come la Nimitz o l'italiana Garibaldi, caccia F-15, aerei da trasporto o da sorveglianza radar, bombardieri invisibili, elicotteri da combattimento Apache e Hind, sottomarini diesel e nucleari (inclusi i temibili lanciamissili strategici) e un vasto parco di tipi di fanteria. Ogni arma (in totale vi sono oltre 500 classi diverse) è valutata sulla base di una serie di statistiche che definiscono le sua capacità di avvistamento, movimento, iniziativa, attacco contro vari tipi di bersaglio ed eventuali caratteristiche speciali.



VADO A DEFCON 2!

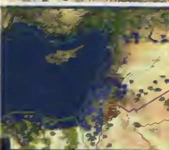
In caso di tensioni, possiamo aumentare il nostro stato generale di preparazione da DEFCON 5 (pace) a DEFCON 1 (guerra); più il livello sarà elevato più reagiremo in fretta, pagando però un costo economico fisso causato dalla necessità di mantenere uomini ed equipaggiamenti pronti al combattimento. Una volta scoppiato un conflitto, daremo ordini alle nostre unità arrivando addirittura a stabilire le "regole di ingaggio" (ovvero, il comportamento da tenere se in contatto con il nemico) per ognuna di esse: attaccare indiscriminatamente, rispondere solo se assaliti, autorizzazione per l'eventuale impiego di testate nucleari tattiche a disposizione e così via.







Gli accordi diplomatici sono molto complessi e possono includere aiuti economici, scambi di tecnologia, alleanze militari e altre proposte.



La situazione in Medio Oriente diventa rapidamente esplosiva, mentre Israele, Siria, Egitto e Giordania ammassano ai confini immense quantità di armamenti.

PRIMO, SECONDO E TERZO MONDO

Come in *Hearts of Iron II*, BattleGoat ha cercato di rappresentare i vari stati del mondo in modo "realistico". Ciò significa che le abilità di ognuno non sono bilanciate rispetto agli altri: superpotenze come gli Stati Uniti o l'Unione Europea avranno un'economia forte, un esercito grande e moderno, e armi nucleari, mentre molti stati africani e del Sudest asiatico dovranno lottare con fondi insufficienti ed equipaggiamenti obsoleti – vedendo le loro mire ridursi al controllo di qualche vicino messo ancora peggio.

AGGIORNAMENTI GLOBALI

La nostra recensione di *Supreme Ruler 2010* e il voto complessivo si basano sulla versione del gioco aggiornata alla patch 1.2 (troverete quest'ultima all'indirizzo **www.strategyfirst.com/en/games/SupremeRuler2010/downloads**). La versione distribuita nei negozi, infatti, risente di alcuni bug fastidiosi, come una non corretta implementazione delle opzioni diplomatiche (le guerre arrivano a trascinarsi all'infinito, senza possibilità di trattative di pace). Diversa faccenda è il mancato inserimento nel gioco di alcune delle opzioni promesse, come le "operazioni clandestine". BattleGoat ha comunque assicurato la loro introduzione con i prossimi aggiornamenti, mentre è bene notare che il titolo è perfettamente fruibile (e già molto complesso) anche senza di essi.

che indicano una precisa linea d'azione da seguire. Per esempio, saremo liberi di chiedere al ministro del tesoro sforzi per "ridurre le tasse" e "scoraggiare il commercio con l'estero", mentre l'obiettivo per il nostro diplomatico sarà quello di "stabilire una politica di aiuti economici per gli alleati".

Naturalmente, esiste una terza opzione, ovvero di occuparci personalmente dei vari problemi. In generale, però, affidarsi al consiglio dei ministri semplifica la vita. Inoltre, se un collaboratore non ci soddisfa abbiamo modo di sostituirlo con un altro, scelto da un "pool" di disoccupati.

Prima o poi, è probabile che la rivalità con le altre nazioni si traduca in uno scontro militare. A tal fine, è importante il gioco diplomatico delle alleanze (che presentava problemi nella versione 1.0, ma che è stato sistemato con la patch 1.2). *SR 2010* considera numerosi fattori, non solo "classici" (come patti di non aggressione o di mutua assistenza), ma aiuti indiretti, pressioni economiche e perfino sanzioni per gli stati più guerrafondai. Un'istituzione internazionale, il Mercato Mondiale (che ha sostituito le Nazioni Unite), è particolarmente severa verso quei governi che causano troppi problemi a detrimento della stabilità globale, e può implementare "embarghi", ovvero il divieto di vendita di certi tipi di beni.

Le altre due modalità di gioco, "missione" e "campagna", presentano rispettivamente una situazione tattica con obiettivi estremamente limitati (distruggere un convoglio di unità che si sta recando a una conferenza di pace) e una serie di scenari collegati che, partendo da un piccolo stato con ambizioni regionali, diventano sempre più grandi, fino alla suprema sfida della conquista del mondo.

Supreme Ruler 2010 non è un titolo semplice da affrontare e, malgrado una

"I ministri della I.A. ci aiuteranno a governare"

serie di sforzi notevoli per semplificare l'interfaccia utente e presentare le informazioni in modo organico, occorrerà diverso tempo per comprendere cosa stia accadendo sullo schermo, quali siano le necessità primarie della nostra nazione e come funzionino le decine di opzioni a disposizione dei nostri ministri.

Un tutorial composto da molti capitoli, ma puramente descrittivo, non aiuta molto (invece che apprendere un'istruzione e provarla subito sullo schermo, dobbiamo memorizzare pagine e pagine come in una presentazione con Powerpoint, quindi fare partire uno scenario e tentare di applicarle).

Tanta pazienza, un'attenta lettura del manuale, qualche visita al sito ufficiale (dove troveremo FAQ e suggerimenti) e un pizzico di frustrazione saranno, dunque, ingredienti necessari prima di assumere quel genere di autorità che consente di invadere un altro stato con un gesto annoiato della mano. La ricompensa sarà la possibilità di essere coinvolti in quel genere di problemi che rendono interessanti e insonni le notti dei personaggi di Tom Clancy, in romanzi come "Potere Esecutivo"!

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Victoria: Un Impero Sotto Il Sole, Gen 04, 8
I problemi legati alla guida di una delle nazioni del mondo, dalla metà del XVIII secolo alla prima guerra mondiale. Uno dei giochi più complessi mai realizzati, ma realistico come un libro di Storia

Hearts of Iron II, Feb 05, 8 ½
Paradox ci mette alla guida di una potenza mondiale nei delicati anni precedenti la Seconda Guerra Mondiale, conducendoci attraverso il grande conflitto e l'inizio della Guerra Fredda

■ Casa **Strategy First** ■ Sviluppatore **BattleGoat Studios** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 30** ■ Sistema Minimo **PIII 400, 128 MB RAM, Scheda grafica 8 MB** ■ Sistema Consigliato **PIII 800, 256 MB RAM** ■ Età Consigliata **6+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.supremeruler2010.com**

+ Molte opzioni economico/diplomatiche
+ Vasto parco di unità militari
+ Scenari di varia complessità



– Diversi bug nella versione 1.0
– Tutorial inadeguato
– Interfaccia utente macchinosa

Interesserà chi vuole vedere la "filosofia Paradox" applicata alla realtà contemporanea. Apprendere come governare una nazione richiederà molta pazienza.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: SPARATUTTO

AIRSTRIKE II: GULF THUNDER

Si avvisano i signori terroristi che la loro base nel deserto sarà soggetta a precipitazioni... di piombo!


I missili più efficaci sono quelli in grado di rintracciare automaticamente il bersaglio.




Le icone ai lati dello schermo permettono di selezionare i sistemi d'arma e l'attacco speciale.

3D SHOOTER

AirStrike II: Gulf Thunder è un gioco diretto, che non si perde in filmati o in dialoghi tra personaggi: bisogna solo sparare e schivare. Il fatto che sia in inglese non rappresenta, dunque, un problema, anche se può impedire di comprendere la descrizione delle diverse armi elencate nel menu Information.

IN ALTERNATIVA...

Gridrunner ++, Nat 02, 8
Uno sparatutto 2D a scorrimento verticale dalla grafica delirante: un vero e proprio elogio ai tempi che furono!

Comanche 4, Gen 02, 7
Il gioco, allegato anche a GMC di giugno 2004, offre un approccio simulativo (ma non troppo) alle battaglie a bordo di elicotteri

QUANDO le schede 3D rappresentavano ancora una prospettiva remota e i videogiochi brillavano della genuina semplicità delle monetine da 200 lire, al mondo esisteva già un genere ludico capace di incollare allo schermo i pionieri del divertimento elettronico.

Gli sparatutto a scorrimento verticale dominavano la scena grazie alla propria giocabilità sincera, basata sull'abilità manuale e sui riflessi. Poi, la faccenda si è fatta più articolata e, in seguito alla combinazione dei generi, sono nati i videogame che tutti conosciamo. Oggi, per tornare a vivere le emozioni di una volta, bisogna passare al setaccio i titoli di seconda fascia, pubblicati e sviluppati da team pressoché sconosciuti.

AirStrike II: Gulf Thunder fa parte di questa categoria di "B-game", ovvero di giochi senza troppe pretese, che però riescono ancora a elargire una notevole quantità di divertimento. Lo scopo della vicenda, ambientata nei cieli dell'Iraq, si riassume in due semplici concetti: schivare i colpi dei nemici e sparare su tutto ciò che si muove. I tre elicotteri a disposizione presentano caratteristiche differenti per quanto concerne la resistenza e la velocità di spostamento, ma, a dire il vero, tali parametri non risultano particolarmente rilevanti per l'esito delle 24 missioni. Molto dipende, invece, da quale dei cinque livelli di difficoltà si decide di selezionare. Il più basso trasforma *Gulf Thunder* in una specie di passatempo, in cui la probabilità di venire abbattuti rasenta lo zero, ma se si decide di salire di grado la questione si complica non poco, richiedendo un controllo assoluto

"Bisogna sparare su tutto ciò che si muove"

dei numerosi sistemi d'arma. Questi vengono gestiti da tre pulsanti (fuoco normale, secondario e attacco speciale) e si evolvono raccogliendo i potenziamenti lasciati sul terreno dagli avversari distrutti.

Il motore grafico 3D approntato da Divo Games non teme la congestione del campo di battaglia e si dimostra capace di animare senza rallentamenti anche le fasi più concitate, che possono essere vissute da quattro differenti inquadrature. Il ritmo spesso delirante degli scontri non mette in crisi il sistema di controllo da tastiera, che anzi consente a due giocatori di combattere contemporaneamente, fianco a fianco.

Ovviamente, a uno sparatutto tanto elementare non si devono chiedere doti di profondità, che comunque vengono bilanciate da uno stile di gioco capace di elargire uno spasso immediato.

Primoz Skulj 

GIOCO DI SQUADRA

La modalità in doppio consente di affrontare i livelli di *AirStrike II* combattendo fianco a fianco con un compagno d'ala. La struttura del gioco non subisce cambiamenti radicali, anche se l'opportunità di indicare al collega i nemici da abbattere e di avvisarlo in caso di eventuali pericoli aggiunge una lieve sfumatura tattica. Alle coppie di piloti che decideranno di approfittare della modalità cooperativa consigliamo l'utilizzo di un controller (joypad), per evitare di intralciarsi sulla tastiera.

Una tecnica base consiste nel dividersi lo schermo e occuparsi solo dei velivoli che attaccano dal proprio versante.

■ Casa **Divo Games** ■ Sviluppatore **Divo Games** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29** ■ Sistema Minimo **PII 400, 128 MB RAM, 50 HD, Scheda 3D 16 MB** ■ Sistema Consigliato **PIII 600, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **Stesso PC** ■ Internet **www.divogames.com**

+ Buona escursione tra i livelli di difficoltà
+ Eccellente modalità cooperativa
+ Motore grafico stabile



- Nessuna variazione sulla giocabilità
- Solo tre elicotteri a disposizione
- Si completa nel giro di poche ore

***AirStrike II* è uno sparatutto a scorrimento arricchito da un motore grafico 3D. Alla carenza di longevità sopperisce con la giocabilità immediata.**

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

6

ZOO EMPIRE

Amiamo gli animali e disponiamo di spiccate doti manageriali? La gestione di uno zoo fa per noi!

■ Casa **Microids** ■ Distributore **Microids** ■ Prezzo **€ 30** ■ Età Consigliata **3+**


L'orso polare è difficile da gestire, per via del suo habitat molto particolare.

SEPPURE meno famoso della serie *Zoo Tycoon* di Microsoft, il titolo distribuito da Microids si dimostra capace di interpretare la gestione di un giardino zoologico in maniera soddisfacente.

Zoo Empire è articolato su due modalità principali, entrambe dedicate all'esperienza single player. Nella Carriera è necessario superare una ventina di livelli di difficoltà crescente, partendo da strutture già avviate, mentre nel Gioco Libero ci si trova impegnati a costruire un parco da zero.

In entrambi i casi, la chiave del successo coincide con l'equilibrio tra il benessere degli animali e la felicità degli ospiti. Per raggiungerlo, è indispensabile provvedere innanzitutto al corretto "arredamento" dei recinti e delle gabbie, oltre che alla loro pulizia. Poi, bisogna soddisfare le esigenze del pubblico pagante, sviluppando un'ampia serie di servizi: dai punti di ristoro alle infermerie, senza ignorare la funzionalità dei camminamenti e la presenza di numerosi cestini per i rifiuti. L'interfaccia di controllo in italiano è ben configurata e leggibile, sia per quanto concerne le finestre dedicate all'esame delle specie in cattività, sia per le sezioni deputate al controllo del personale impiegato nel giardino zoologico.


Prima di aprire i cancelli dello zoo, è necessario che tutti i servizi funzionino all'unisono.

Il motore grafico presenta una vistosa lacuna nel campo della risoluzione. *Zoo Empire* supporta solo due opzioni: 800x600 e 1024x768, ed entrambe sono carenti quando si zooma sulle gabbie e sugli edifici. La visuale in campo largo, invece, è appagante, così come la varietà degli effetti sonori e dei brani di accompagnamento.

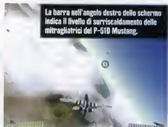
Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

La curva di difficoltà ben bilanciata permette di concentrarsi sul benessere di animali e visitatori. Peccato per qualche pecca grafica.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7	6½
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

BATTLESTRIKE THE ROAD TO BERLIN

■ Casa **Microids**
■ Distributore **Microids**
■ Prezzo **€ 19,90**
■ Età Consigliata **16+**


La barra nell'angolo destro dello schermo indica il livello di surriscaldamento delle mitragliatrici del P-51D Mustang.

IL panorama dei titoli dedicati alla Seconda Guerra Mondiale si arricchisce di un nuovo esponente.

Battlestrike è uno sparatutto in soggettiva con alcune variazioni sul tema della visuale in terza persona, in cui il giocatore ha l'occasione di rovesciare una quantità inusitata di piombo sulle forze della Wehrmacht e della Luftwaffe.

Come nel caso di *Terrorist Takedown*, recensito nel numero di luglio di GMC, il sistema di controllo è limitato al mouse, da utilizzare per spostare il mirino sul monitor e per sparare. Seppure essenziale nei comandi, *Battlestrike* risulta sufficientemente impegnativo, in particolare nelle missioni che vertono sui duelli aerei. I livelli con protagoniste le postazioni fisse (mitragliatrici, cannoni e fucili di precisione) sono, invece, più abbordabili e ciò pregiudica in maniera drastica la longevità del gioco, i cui 16 scenari possono essere completati nel giro di un fine settimana. Dal punto di vista grafico, il prodotto di Microids è privo di difetti eclatanti, ma anche incapace di offrire momenti di vero spettacolo.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER



GRAFICA	5	4
SONORO	4	
GIOCABILITÀ	5	
LONGEVITÀ	3	

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

CALL OF DUTY DELUXE

- Casa **Activision**
- Distributore **Activision**
- Lingua **Tutto in italiano**
- Prezzo **€ 49,00**
- Provato su **DIC 03, 9; NOV 04, 7**

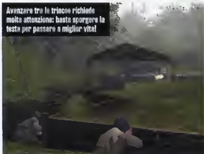
NEL panorama dei giochi ispirati al secondo conflitto mondiale, *Call of Duty* occupa un posto di rilievo. La struttura principale è quella classica dello sparatutto in prima persona, visuale attraverso cui ci troveremo ad avanzare tra le trincee nemiche e i paesini occupati della Francia settentrionale, impegnati e preparare il terreno e e vivere in prima persona il D-Dey. Non manca enche una prospettiva completamente diversa, quale quella di un coscritto russo che vivrà la propria storia partendo da una chiatta sul Volga, durante la battaglia di Stalingrado.

Call of Duty, però, sa offrire anche altro, cominciando da un susseguirsi degli eventi di impostazione decisamente cinematografica, per giungere a sezioni più movimentate rispetto el classico "passo" da FPS. Le sezioni da condurre a bordo di veicoli, per esempio, si intersecano alla perfezione con le azioni più consuete e donano al titolo quel pizzico di varietà che non guasta mai.

Questa riedizione "Deluxe" propone le tre campagne del gioco originale (con i paracadutisti USA della 101esima, con quelli della 6a Divisione Aerotrasportata britannica, e con i soldati dell'Armata Rossa) più l'espansione *Call of Duty: La Grande Offensiva* (Nov 04, 7) forte delle sue tredici nuove missioni (più undici mappe per il multiplayer) che ci condurranno nelle Ardenne durante l'inverno del 1944 con gli emericani; a conquistare le postazioni tedesche in Sicilia seguendo la campagna inglese e a contrastare gli attacchi delle armate del feldmaresciallo Günther von Kluge con la fazione russa.

Chi si fosse perso questo gioiello nel genere FPS non ha più scuse.

GIOCHI COMPUTER



Avanzare tra le trincee richiede molta attenzione: basta sporgere la testa per passare a miglior vita!

La Seconda Guerra Mondiale come non si era mai vista su PC: le emozioni sembrano quasi autentiche.



CONFLICT: VIETNAM

- Casa **SCi**
- Distributore **DDE**
- Lingua **Tutto in italiano**
- Prezzo **€ 9,90**
- Provato su **NOV 04, 6**

DA sempre fonte di ispirazione per pellicole cinematografiche di grande spessore, il sanguinoso conflitto del Vietnam continua a fornire uno sfondo per raccontare storie di guerra.

In questo caso, ci troviamo di fronte a un videogioco che tenta di replicare sul monitor la tensione che i marine americani provavano durante la lentissima avanzata nell'umida giungla vietnamita, costantemente in pericolo a causa degli agguati da parte dei Vietcong e per le trappole disseminate tra la rigogliosa vegetazione.

Conflict: Vietnam ci mette el comando di una pattuglia di quettro soldati e consente di assumeme il controllo diretto attraverso i tasti F1-F4, pianificando al tempo stesso le tattiche di attacco e di difesa della squadra. Starà e noi, infatti, il compito di distribuire le risorse e disposizione del teem gestendo el meglio l'inventario, oppure di intervenire per curare un compagno ferito: l'Intelligenza Artificiale costituirà un aiuto decisivo in queste operazioni, visto che gli elementi che non saranno sotto il nostro controllo diretto dimostreranno buona attitudine a preservare la propria incolumità. Non saremo, però, in presenza dei tiratori scelti dei corpi speciali visti nei precedenti capitoli della serie *Conflict*.

Ciò che convince di meno in *Conflict: Vietnam* è l'aspetto estetico, che comincia a mostrare in maniera un po' troppo evidente i compromessi legati alla natura multipiattaforma del titolo. A ciò si aggiunge l'assenza di qualsiasi modalità multipleyer. Stanare i nemici in compagnia di altri giocatori "in carne e ossa" avrebbe aiutato a distogliere l'attenzione dalle pecche di questo capitolo vietnamita di *Conflict*.

GIOCHI COMPUTER



Distribuendo i kit medici, potremo mantenere in salute i nostri compagni.

A un prezzo così contenuto, si può chiudere un occhio sulla grafica non troppo brillante e sulla mancanza del multiplayer.



ANCORA BUDGET

Di seguito troviamo elencati i giochi più interessanti che potremo acquistare nei negozi e un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

LINEA BIS	
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Cycling Maneger 3	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Scudetto 4	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90
Hitman 2: Silent Assassin	€ 9,90
Praetorians	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Commandos 2: Men of Courage	€ 9,90
Richard Burns Rally	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Athens 2004	€ 9,90
Tomb Raider: The Angel of Derkness	€ 9,90
Beach Life	€ 9,90
Commandos 3: Destination Berlin	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90

MICROIDS

NEI NEGOZI	
Atlantis III	€ 12,90
Il Segreto del Nautilus	€ 7,90
Tennis Master Series 2003	€ 12,90
Tsunami 2265	€ 12,90
Bomber Fun	€ 12,90
Airline Tycoon Evolution	€ 14,90
Dracule Collection	€ 19,90
Syberia	€ 14,90
War end Peace	€ 14,90
Black Moon Chronicles	€ 9,90
Odissea	€ 9,90
The Devil Inside	€ 9,90
La Maledizione del Louvre + Il Mistero di Notre Dame	€ 14,99
Necronomicon + Post Mortem	€ 44,99
Amerzone	€ 14,99
L'Impero delle formiche	€ 14,99
Open Kart	€ 14,99
Chess 2003	€ 9,99
Bridge 2003	€ 9,99
Times of Conflict	€ 14,99
Road to India	€ 14,99
Fer Gate	€ 14,99
Get Medieval	€ 6,99
SHOGO	€ 6,99
Gruntz	€ 4,99
Evidence	€ 4,99

LEGENDA VOTI
1 Euro - Devvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appessionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

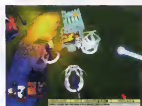
In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensate che GMC abbia trattato il vostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non avete che da far sentire la vostra voce!

FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH

■ Atari ■ Lug 05 ■ VOTO 8

Se già in *Freedom Force* ci eravamo trovati di fronte a una trama sensata, ma non certo semplice da sbrogliare, *Freedom Force VS. The 3RD Reich* sbalordisce per complessità.
Salti avanti e indietro nel tempo, apparizioni e scomparse di supereroi o supercattivi, alieni, nazisti e superscimmioni che si affollano sullo schermo, tutto condito da una grafica più colorata di quella dell'episodio precedente: descritto così, sembrerebbe un gioco pasticciato, ma la realtà è ben diversa. Il titolo procede fluido e riesce a catturare il giocatore in un vortice di pirotecniche supermosse. Considerando che, sia dal punto di vista grafico, sia da quello del gameplay, non si riscontrano grandi cambiamenti tra i due capitoli – tranne qualche miglioramento e semplificazione nell'impostazione – definire *Freedom Force VS. The 3RD Reich* un vero e proprio seguito è, forse, eccessivo. Resta il fatto che, per chi ha gustato il primo, questo nuovo episodio risulta spettacolare, soprattutto perché porta avanti la trama aggiungendovi nuovi elementi e personaggi dal background decisamente più maturo.
Un gioco per chi è cresciuto a pane e Comics americani.

MFFontefrancesco



Per videogiocatori amanti di fumetti americani. Attendiamo, con il doveroso terzo capitolo, un'evoluzione Anni '80. Chissà come verrà interpretato il Dark Knight? **9**

STAR WARS KOTOR II

■ LucasArts ■ Mar 05 ■ VOTO 8½

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, dopo l'improvvisa quanto inaspettata scomparsa di Darth Revan, i Sith sono riusciti a sterminare quasi tutti i Cavalieri Jedi in una sanguinosa guerra. Il nostro eroe, apparentemente l'unico superstite dell'Ordine, vaga ferito su un'astronave alla deriva nello spazio. Come se non bastasse, sembra aver perso ogni legame con la Forza; eppure, al suo cammino è legato il destino dell'intera galassia.
KOTOR 2 ricalca le orme del predecessore, partendo dalla grafica, che ha subito solo qualche miglioramento (nulla di notevole), alla giocabilità che (per fortuna) è rimasta immutata, alle scelte morali che dovremo prendere. In questo nuovo capitolo, però, avremo modo di influenzare direttamente i nostri compagni di viaggio! Potremo, per esempio, trasformare una apprendista Sith in un cavaliere Jedi. Ci sarà concesso di mettere in pausa il gioco in qualsiasi momento, per utilizzare oggetti, servirsi degli innumerevoli poteri Jedi o semplicemente per fare il punto della situazione. I dialoghi e le musiche sono ben fatti, come anche i nemici che combatteremo. Un po' confuse le fasi finali del gioco, ma nulla che possa togliere il massimo voto a *KOTOR 2*.

Riccardo Scalet "Elija Dark Ever"



Usare i poteri della Forza non è mai stato così spettacolare! Un degno successore del primo inebriante capitolo ispirato al "passato remoto" della saga di George Lucas. **9**

PAINKILLER

■ Atari ■ Mag 04 ■ VOTO 8



Poinkiller ci catapulta in un mondo fantastico, posto a metà fra il paradiso e l'inferno, nel quale esiste una sola certezza: sparare a tutto ciò che si muove. Le legioni infernali hanno conquistato il nostro pianeta, ma sfortunatamente per loro, veniamo scelti per salvare la Terra! Armati di fucile a pompa (e di un incredibile arsenale) dovremo conquistarci il paradiso! *Poinkiller* è un titolo originale, che non risulta mai ripetitivo. Il punto di forza è la creatività della veste grafica che, grazie alle sue atmosfere gotiche, ci terrà incollati al PC. Di tutto rispetto anche le armi, realizzate con precisione, originalità e innovazione. Spicca sicuramente il meraviglioso "sparapaletti", capace di infilzare letteralmente i nostri nemici.

J. M. K.



Un FPS divertente e originale; un gioco frenetico e accattivante che vale ogni centesimo di quello che costa. Lo sparapaletti è semplicemente meraviglioso. **9**

FUGA DA MONKEY ISLAND

■ LucasArts ■ Dic 00 ■ VOTO 9

Dopo aver rigiocato questa fantastica avventura, mi sono reso conto di quanto sia ben realizzata. La grafica raggiunge ancor oggi un livello sufficiente, ma non è l'unico aspetto su cui centrare la nostra attenzione. Analizziamo, invece, elementi ben più importanti in questo genere di videogiochi, come la trama: impersoneremo lo stesso spavaldo pirata anti-eroe che abbiamo conosciuto nei precedenti *Monkey Island*.
Di tempo ne è passato, ma non avrà certo perso le sue puntuali battute umoristiche e il suo spirito!
Le conversazioni risultano sì pilotate, ma con un minimo di libertà di scelta: saranno diverse le opzioni che avremo a disposizione. Il gioco di per sé non dura molto, ma è assolutamente da provare: con un po' di pazienza troverete la "collection" di tutti e quattro gli episodi della saga!

Fabrizio "DarkTemplar '89" Marchionne





Un tuffo nel passato dei videogiochi ci attende con questo meraviglioso classico del genere avventuroso, che dimostra ancora i suoi punti-forza. Arrrgh! **8**

Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre **Giochi per il Mio Computer – Via Asiago 45 – 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scrivete più di 800 caratteri e non dimenticatevi il voto espresso in scala decimale, esattamente come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Silent Hunter III
GMC.Gorman
"Torpedo Los!"



Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Vacanze aspettatemi!"



Rome: Total War
BANNED.Neon
"Di nuovo alla conquista di Roma!"



LEGO Star Wars
GMC.Homer
"Meglio dei film!"



GTA San Andreas
GMC.Pape
"Il ghetto sul mio monitor!"



Battlefield 2
GMC.Pettinato
"Combatto per i vostri diritti!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.



2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 04 **Demo:** DVD Apr 04
L'intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mag 04/Apr 05 **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Lug 05 **Demo:** DVD Nov 04/Feb 05
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione. Innovativo, ma con qualche sbavatura.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Gen 05
Spettacolo, tattica e libertà: PES 4 perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza.



2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
La serie FIFA ha dimostrato di essere maturata. PES domina ancora, ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di FIFA 2005

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.



2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa".

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.



2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna.

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04
La formula vincente della serie Total War sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.



2) BLACK & WHITE Apr 01 VOTO
Casa: Electronic Arts Distributore: EA
Soluzione: Da Lug 01 a Nov 01 **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Guida: Set 02/Ott 02 **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: The Titans Feb 04 **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto 8
Guida: DVD di Set 02
Demo: DVD di Lug 03
Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.



2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Giu 05
■ **Demo:** Nessuno



Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli. Il divertimento si moltiplica!

■ **LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore.

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile.

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto. 9
■ **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
■ **Demo:** Set 97/Dic 00



Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa.

■ **LE PIETRE MILIARI: la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam &**

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Soluzione:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 ■ **Gioco completo:** Mar 04
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati.

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** DVD Dic 04/DVD Apr 05



Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

■ **LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods**

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore.

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05 VOTO 9 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 05 ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno



I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

■ **LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific**

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Patch:** Apr02/Ago 02 ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia.

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche.

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5.

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget.

GIOCHI DI RUOLO

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto. 9
■ **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03



Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

■ **LE PIETRE MILIARI: La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance**

2) MORROWIND Mag 03 VOTO 9
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch.

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Sol:** Mag/Giu 05/Lug 05 ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri della Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno



Il miglior football americano su PC è ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante.

■ **LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Advantage**

2) NHL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'annata 2005 dell'hockey NHL su PC viene proposta da EA con alcune novità importanti.

3) NBA LIVE 2005 Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: EA Sports Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 05 ■ **Demo:** Nessuno
Ancora una volta, EA Sports offre agli appassionati il miglior basket per PC... e anche l'unico.

4) TOP SPIN Dic 04 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

2) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa: Sony Online/LucasArts Distributore: Halifax
■ **Guida:** Giu 04 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **BLACK WOLF**
Giochi di Ruolo
1. Neverwinter Nights
2. The Elder Scrolls III: Morrowind
3. Baldur's Gate
4. Arcanum
5. Arx Fatalis

■ **GASBOS**
Avventure
1. I Muppet nell'Isola del Tesoro
2. Still Life
3. The Curse Of Monkey Island
4. The Longest Journey
5. Grim Fandango

■ **KILLY77**
Giochi di Ruolo
1. Gothic e Gothic II
2. Neverwinter Nights
3. Star Wars: Knights of The Old Republic
4. Deus Ex
5. The Elder Scrolls III: Morrowind

■ **GUGLIO2K4**
Giochi di Guida
1. TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
2. Colin McRae Rally 4
3. Total Immersion Racing
4. GP Legends
5. NASCAR 2003

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BRYO 199443817
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROIDS 02/38093481
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/783676
SIERRA 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBI SOFT 02/4886711

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC TRUCCHI

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

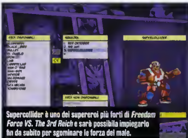
Modalità trucchi
Per attivare la console di comando è sufficiente premere il tasto **TAB**. Inserite uno dei seguenti codici, seguiti dalla pressione del tasto **Invio**:

CODICE	EFFETTO
nwccastleanthrax	Aumenta al massimo il valore di fortuna degli eroi
nwcshrubbery	Aggiunge all'inventario 100.000 pezzi di Oro e 100 pezzi di ogni risorsa
nwconlyamodel	Tutti gli edifici costruiti
nwcphisherprice	Aumenta la brillantezza e la luminosità dei colori su schermo
nwcalreadygotone	Completa la mappa Puzzle
nwcgeneraldirection	Mostra tutta la mappa
nwcantioch	Fa ottenere tutte le macchine da guerra
nwcavertingoureyes	Fa ottenere 5 Arcangeli in ogni slot libero e aperto dell'esercito
nwcfleshwound	Fa ottenere 5 Cavalieri Oscuri in ogni slot libero e aperto dell'esercito
nwcsirrobin	Game Over istantaneo
nwcigotbetter	Fa aumentare il livello di esperienza
nwctrojanrabbit	Permette di vincere la missione
nwctim	Aumenta al massimo il valore dei punti magici e sblocca tutti gli incantesimi
nwcmuchrejoicing	Aumenta al massimo il morale
nwccoconuts	Permette di avere mosse infinite


Heroes of Might & Magic III è stato allegato il mese scorso nell'edizione budget di GMC.

FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH

Modalità trucchi
Per abilitare l'accesso alla console di comando, entrate nella cartella **System** (il percorso sull'hard disk dovrebbe essere **C:\Programmi\FFVTTR\System**) e aprite con un editor di testo come il Blocco note il file **init.py**, dopo aver abilitato la visualizzazione dei file e delle cartelle nascosti e dopo averne fatto una copia di sicurezza. All'interno del listato, aggiungete la seguente riga di codice **ff.CON_ENABLE=1** e salvate. Avviate il gioco e premete **** per accedere alla console di comando in cui immettere i seguenti codici:


Supercollider è uno dei supereroi più forti di *Freedom Force VS. The 3rd Reich* e sarà possibile impiegarlo fin da subito per sgominare le forza del male.

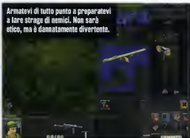
CODICE	EFFETTO
god()	Rende l'intero party di super eroi invincibile
mortal()	Disabilita l'invincibilità del party
peace()	I soldati nemici smettono di muoversi e di attaccare
war()	I soldati nemici riprendono a muoversi e ad attaccare
Mission_Win()	Permette di superare la missione corrente

Campaign_AddCP([nome eroe], [numero])
Sostituendo a [nome eroe] uno dei nomi dei personaggi del party, quel personaggio avrà, al termine della missione, tanti punti Prestigio quanti indicati da [numero]
Campaign_Recruit([nome eroe])
Sostituendo a [nome eroe] quello di uno dei supereroi non ancora in squadra, questi verrà reso disponibile al termine della missione corrente
Campaign_UnlockOrigin([nome eroe])
Sostituendo a [nome eroe] quello di uno dei supereroi, si sbloccherà la scena introduttiva relativa all'origine dei poteri di quel personaggio
Campaign_AddPrestige([numero])
Permette di aggiungere al Prestigio del party il valore indicato al posto di [numero]

Affinché i codici funzionino, è necessario inserire i nomi dei personaggi come sono scritti in questa lista: **'el_diablo'**, **'alchemiss'**, **'mentor'**, **'black_bird'**, **'bullet'**, **'iron_ox'**, **'law'**, **'liberty_lad'**, **'man_bot'**, **'man_o_war'**, **'microwave'**, **'minute_man'**, **'order'**, **'sea_urchin'**, **'supercollider'**

SILENT STORM

Modalità trucchi
Aprite con un editor di testo, come il Blocco note, il file **autoexec.cfg** nella cartella **cfg**, all'interno della directory del gioco (per esempio: **C:\Programmi\JoWooD\Silent Storm\cfg**), ma non prima di averne fatto una copia di sicurezza. Scorrete il testo fino alla fine e aggiungete su una nuova riga la parola **wirbelwind**. Salvate il file e avviate il gioco. Premendo **** si attiverà la console in cui inserire i seguenti codici:


Armatevi di tutto punto e preparatevi a fare strage di nemici. Non sarà etico, ma è dannatamente divertente.

CODICE	EFFETTO
game_noai [0/1]	Abilita/disabilita l'Intelligenza Artificiale degli avversari
i_am_an_alien [0/1]	Attiva/disattiva l'alien mode, in cui tutti i personaggi e i nemici diventano invisibili. Si attiva solamente dopo aver caricato un salvataggio
setxplevel [numero esp]	Sostituendo un valore a [numero esp], porta l'esperienza di tutti i membri della squadra al livello scelto
cheat_showall [0/1]	Rende visibili su schermo tutti i personaggi, compresi i PNG
godmode [0/1]	Attiva/disattiva l'invincibilità per tutta la squadra
getitem [numero item]	Fa apparire l'item associato al valore inserito al posto di [numero item]. I valori da inserire sono numeri che vanno da 1 a 3 cifre, fino a un massimo di 470. Per esempio, con il codice **getitem 225** apparirà la mitragliatrice Gatling.

Quando avrete un alto grado di Prestigio, potrete accedere a qualunque tecnologia e modello di sottomarino disponibili in quel momento del conflitto, oltre ad assicurarvi l'equipaggio migliore.

Head Shot assicurati
Per rendere molto più facili le vostre scorribande, aprite il file **config.cfg** contenuto nella cartella **cfg** del gioco (il percorso base è sempre **C:\ Programmi\JoWooD\Silent Storm\cfg**) e arrivate alla stringa **setvar cheat_allow_headshot = 0.00**. Sostituite il valore **0.00** con **1.00** (il risultato sarà **setvar cheat_allow_headshot = 1.00**), salvate il file e chiudete. Quando riavvierete una nuova partita, ogni volta che colpirete un soldato nemico, il gioco interpreterà il colpo come un head shot, facendo saltare la testa del malcapitato.

SILENT HUNTER III

Prestigio (Renown) Extra
Per disporre di un ammontare infinito di prestigio (Renown), con cui accedere a qualsiasi tipo di sottomarino disponibile in un dato periodo del conflitto, è necessario essere nella base dopo una missione. Salvate e chiudete il gioco. Ora andate nella cartella del profilo che state usando contenuta nella directory **Documenti\SH3\data\ cfg\Careers**. Fate una copia di sicurezza del file **Patrols_0.cfg**, poi apritelo con un editor di testo come il Blocco note e scorrete il listato fino ad arrivare ai dati della vostra ultima missione. A questo punto, modificate la stringa **DeltaRenown** inserendo il valore di prestigio che preferite (per esempio, da **DeltaRenown=498.750000** a **DeltaRenown=6500.750000**). Salvate e riavviate la partita per godere dei benefici di questa fatica.

Aumentare la compressione temporale (Time Compression)
Andate nella cartella **Documenti\SH3\data\cfg** e aprite con il Blocco note il file **main.cfg**, dopo averne fatto una copia di sicurezza. Cercate il paragrafo intitolato **[TimeCompression]** e cambiate il valore nella stringa **Maximum** (per esempio, da **Maximum=1024** a **Maximum=2048**). Salvate e chiudete il file. Ora avete la possibilità di raddoppiare la compressione temporale. Questo trucco può causare instabilità del sistema su computer abbastanza datati. In caso di problemi, quindi, tornate alla configurazione originale.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND II

Codici
Inserite i seguenti codici nella schermata iniziale del gioco prima di premere **Invio**:

CODICE	EFFETTO
ordermebaby	Sblocca la Nissan Skyline e la Mazda RX-8 nella modalità corsa rapida
needperformance1	Sblocca il kit di aumento delle prestazioni di primo livello
needperformance2	Sblocca il kit di aumento delle prestazioni di secondo livello
gimmevisual1	Sblocca il kit elaborazione della carrozzeria di primo livello
gimmevisual2	Sblocca il kit elaborazione della carrozzeria di secondo livello
needmybestbuy	Sblocca l'adesivo dello sponsor Best Buy
gottahavebk	Sblocca l'adesivo dello sponsor Burger King
gotmycingular	Sblocca l'adesivo dello sponsor Cingular
gottaedge	Sblocca l'adesivo dello sponsor Edge
goforoldspice	Sblocca l'adesivo dello sponsor Old Spice

Le sponsorizzazioni non aumenteranno il divertimento in *NFS Underground II*, ma almeno potrete prendere per la gola i vostri avversari.

LEGO STAR WARS

Password
Iniziate una nuova partita e andate a parlare con Dexter. Scegliete l'opzione per inserire i codici e usate le seguenti password per sbloccare personaggi aggiuntivi ed extra gustosi.

CODICE	EFFETTO
987UYR	Droide da battaglia
EN11K5	Droide da battaglia (Comandante)
LK42U6	Droide da battaglia (Geonosis)
KF999A	Droide da battaglia (Sicurezza)
IG72X4	Blaster giganti
LA811Y	Boba Fett
SHRUB1	Spazzoloni
L449HD	Blaster classici
F8B4L6	Clone
ER33JN	Clone Ep III
BHU72T	Clone Ep III, Pilota
N3T6PB	Clone Ep III, Palude
RS6E25	Clone Ep III, Fante
14PGMN	Conte Dooku
H35TUX	Darth Maul
A32CAM	Darth Sidious
DH3B2U	Droideka
SF321Y	Generale Grievous
19D7NB	Geonosiano
U63B2A	Droide Gonk
ZTY392	Guardia del corpo di Grievous
4PR28U	Invincibilità
PL47NH	Jango Fett
DP55MV	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
A725X4	Luminara Unduli
MS952L	Mace Windu - Ep III
LD116B	Minikit detector
RP924W	Baffoni
92UJ7D	Padmé
RB40JU	Droide PK
BEQ82H	Principessa Leila
YD77GC	Alone viola
L54YUK	Soldato Ribelle
PP43JX	Guardia Reale
EUW862	Shaak Ti
MS999Q	Silhouette
NR37W1	Blaster buffi
XZNR21	Super Droide da battaglia
PUCEAT	Tazze di tè

EMPIRE EARTH II

Modalità trucchi
Durante il gioco, [illegible] **Invio** [illegible] chat e inseritevi i [illegible] **codici** [illegible] indubbi benefici:

CODE	EFFECT
icheat	Abilita la modalità [illegible] il funzionamento d[illegible]
idontcheat	Disabilita la modalità tru[illegible]
give tech	Aggiunge 50 punti [illegible]
epoch up	Permette di avanzare [illegible] senza aver soddisfatto [illegible]
play god	Attiva/Disattiva l'invincibilità per Edifici e Unità
sea monkeys	Attiva/Disattiva la costruzione [illegible]

Costruire gli edifici in *Empire Earth II* non sarà più un problema, con i trucchi di GMC.

Un manipolo di pochi uomini, se resi invincibili con l'apposito trucco, può facilmente sgominare un intero esercito.

Non sarà rispettoso nei confronti degli eroi inventati da George Lucas, ma vedere i Jedi combattere con baffoni e spazzoloni è dannatamente divertente.

SOLUZIONE COMPLETA

STILL LIFE

Per Victoria McPherson e suo nonno Gustav le difficoltà nell'inseguire i serial killer sono un po' troppe? Aiutateli a giungere all'epilogo delle loro avventure, con questa soluzione completa!

TRUCCHI

QUALCHE SUGGERIMENTO
Queste soluzione indica le azioni indispensabili per risolvere il gioco. Viene da sé, che perlere con tutti i personeggi, usando ogni dielogo possibile, è sicuramente una cosa positive, enche se non fondementale. Allo stesso modo, consigliamo di leggere, di tanto in tanto, gli eppunti di Gus e Victorie, perché contengono informazioni supplementari utili, se non per il gioco, per completere le belle trame dell'evventura.

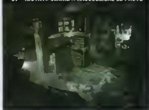
IL BAULE DEL NONNO
Se avete dato un'occhiata elle collene che Pat ha regalato ella figlia, scoprirete il suggerimento per le combinazione che vi permetterà di eccedere al contenuto della cassapanca: due quadri, un cuore, altri due quadri. Procedendo per tentativi, è facile cepire come funziona il meccanismo e, in poco tempo, risolvere il puzzle.
Nel ceso non fosse così semplice, delle posizione iniziale (quadri, cuori, quadri, picche, fiori) cliccate sulle seguenti posizioni, da sinistra e destra: tre volte il secondo simbolo, una volta il terzo, tre volte il quarto e tre volte il quinto, all'estrema destre. Infine, premete il tasto sotto i cinque simboli per aprire il baule e terminare il primo capitolo dell'avventura.

CAPITOLO 1 – LA LEZIONE DI ANATOMIA

Terminato il filmato introduttivo, troverete Victoria all'esterno della prima scena del delitto. Parlate con il poliziotto e introducetevi nell'edificio. Al piano superiore, dialogate con Miller: vi darà una macchina fotografica. Entrate, seguite il corridoio e parlate con Claire **(01)**. Dovrete aiutarla nella raccolta delle prove. Esaminate la sua valigetta (sul mobiletto a sinistra), per ottenere gli utensili. Inserite il rullino nella fotocamera e tornate alla prima stanza.

COME SI EVIDENZIA LA SCRITTA SUL MURO? Esaminate la parete con disegnato un occhio, spruzzate il luminol sul muro, quindi avvicinatevi al faro e applicatevi il filtro. Leggete la scritta sulla parete e scattatele una fotografia **(02)**.

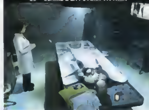
Avvicinatevi alla macchia sul pavimento, scattate una foto e usate i tamponi sul sangue. Spostatevi nella camera da letto, sulla destra. Usate ancora fotocamera e tamponi sulla macchia di sangue sul pavimento e ripetete il procedimento con luminol e filtro, così da fotografare la scritta nascosta sulla parete. Passate ora nella stanza con le bambole impiccate. Osservate il muro a sinistra della porta: scoprirete un chiodo con alcune fibre e capelli. Scattate una foto, quindi rimuovete le prove con le pinzette. Tornate vicino a Claire, riponete gli indizi raccolti nella sua valigetta e parlate con la collega.


01 – AIUTATE CLAIRE A RACCOGLIERE LE PROVE



02 – L'ASSASSINO HA LASCIATO DEI MESSAGGI

Dopo la chiacchierata, uscite dal palazzo: la scala crollerà e dovrete trovare un altro modo per andarvene. Prendete il tubo di piombo dalla prima stanza dell'appartamento, oltrepassate Miller e le scale e, alla fine del corridoio, esaminate l'uscita di sicurezza e liberatela con il tubo. Provate a calarvi con la scala di emergenza, quindi saltate sul cassonetto dal balcone. In seguito, usate l'automobile per tornare in ufficio. Alla centrale, prendete l'ascensore e andate all'ottavo piano. Entrate in ufficio e conducete Victoria alla sua scrivania. Usate il telefono per ascoltare i messaggi in segreteria. Raccogliete il pacchetto con il regalo per il papà di Vic e la tessera di sicurezza dal tavolo. Esaminate la tessera nell'inventario: sul retro troverete scritto "vodka". Se lo desiderate, date un'occhiata ai documenti dei casi precedenti, accanto al computer.
Discutete con Miller: farà il rapporto per voi, ma dovrete aiutarlo. Nel corridoio, collocate la fotocamera nell'apposito contenitore lungo il muro, quindi con l'ascensore scendete al piano B2.


03 – CLAIRE E LA POVERA VITTIMA

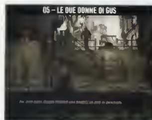

04 – LA BOTOLA È NELLO STANZINO GUARDAROBA

DOVE SI TROVA IL CODICE PER LA PORTA? La porta per il laboratorio è chiusa, impiegate la tessera di sicurezza sul lettore a destra della porta e inserite il codice **86352** per aprirla (è la scritta "vodka" digitata sul tastierino numerico).

Raggiungete Claire e parlatele **(03)**. Appropriatevi del rapporto di Claire accanto alla testa della vittima e portatelo a Miller in ufficio.
Vic riceverà una telefonata del padre, che dovrete raggiungere in auto una volta consegnato il rapporto. Scambiati gli auguri di Natale, Victoria riceverà in regalo una collana.
Agguantate l'ombrello accanto alle scale, andate nella camera di Vic al piano superiore **(04)** e, sfruttando il parapioggia, raggiungete la soffitta passando per la botola nel guardaroba.
Accendete la lampadina in alto ed esaminate il baule del nonno. Per aprirlo, leggete le colonnine laterali in queste pagine.
Victoria inizierà a leggere i vecchi appunti del nonno, riguardanti il periodo in cui si trovava a Praga, nel 1929...

CAPITOLO 2 – LA PERSISTENZA DELLA MEMORIA

In seguito al dialogo con l'ispettore Skalnic, parlate con l'agente Stasek. Proseguite lungo la strada così da incontrare anche Ida, la fidanzata di


05 – LE DUE DONNE DI GUS

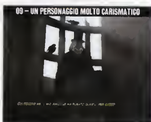

06 – IL SIMPATICO MEDICO LEGALE


08 – CLICCATE SUL PUNTO INDICATO

Gustav, e Milena, una sua amica **(05)**. Dopo aver conversato con quest'ultima, salite per le scale, ottenete la cartina da Ida e usate l'auto per raggiungere la vecchia cappella. Nel frattempo, assisterete a una scena non interattiva in cui vedrete per la prima volta Otokar Kubina, il personaggio che gestisce le prostitute della zona.
Giunti alla vecchia cappella, entrate e parlate con il coroner: Emile Korona, il quale vi spiegherà alcuni dettagli sugli omicidi avvenuti negli ultimi tempi **(06)**. Per ottenere il rapporto di Korona da dare a Skalnic, leggete le colonnine laterali **(07)**. Uscite e dirigetevi verso il parco.

IL PARCO, LA FOTO E LA FONTANA Parlate con Apolina ed entrate nel parco. Gus avrà una visione. Appena terminata, sarà vicino alla fontana e avrete modo di utilizzare la foto dall'inventario. Confrontando l'immagine con la realtà (usando l'icona in basso), cliccate nella fotografia sul lato destro della fontana, dove è stata rotta **(08)**. Gus troverà un messaggio dell'assassino, che parla di un angelo.

Esaminate la statua della fontana (un angelo), provate a prendere l'anello che è su una delle sue mani. Un corvo lo ruberà e, inseguendolo, Gustav arriverà al quartiere bruciato. Entrate nella costruzione in fondo al vicolo e parlate con l'uomo dei corvi **(09)**. Al termine dell'interessante conversazione, otterrete il primo anello metallico. Uscite, parlate con Ida e dirigetevi alla discarica. Osservate lo sgherro che vi impedisce il passaggio e andate al negozio di Otokar Kubina per discutere con lui **(10)**.


09 – UN PERSONAGGIO MOLTO CARISMATICO

Dirigetevi alla stazione di polizia, leggete l'articolo di giornale appeso in bacheca e parlate con Stasek. Dovrete recuperare la sua medaglia per ottenere la liberazione dell'uomo di Otokar. Tornate al parco e conversate con Apolina per ottenere la medaglia, quindi consegnatela all'agente Stasek. Roman, l'uomo di Otokar, sarà libero. Andate al negozio per parlare con Otokar e dirigetevi alla discarica. Ora riuscirete a entrare senza pericolo.

COSA SI DEVE FARE ALLA DISCARICA? Dopo lo scherzo dei due fratelli, Gustav si troverà su una terrazza con una gru. Entrate nel gabbiotto ed esaminate il cartello: spiega come risolvere il prossimo puzzle.


07 – APRITE LA CASSAFORTE DI KORONA


10 – MEGLIO AMICO CHE NEMICO

TRUCCHI

LA CASSAFORTE DI KORONA
La cassaforte, situata nel tebernacolo sul fondo dalla vecchie cappalla, necessita di una combinezione. Troverate il codica nelle libreria sulle sinistra: su uno dal ripieni scoprirete un foglietto con il numero 74821536. Esamineta la cassaforte: dovate ricostruire il codica appene recuparato posizionando i simboli. A figure uguela corrisponde numaro uguala. Una possibila interpretaziona dei simboli, besata sul numero di angoli presanti in ognuno, è le saguenta.
1 – Une spede di 7 rovasciato
2 – Il simbolo simile a un fulmine
3 – Un 3 spigoloso
4 – La croce
5 – Il simbolo simile al numero 15
6 – La croce con un trettino eggiuntivo sotto
7 – Una figura chiusa con un trettino che sporge in basso
8 – Il quadrato diviso in dua rettangoli
Nelle cassaforte trovarete le foto del dalitto avvanuto nal perco.

LA GRU NELLA DISCARICA
Attivete la gru, dovrete usarla un pelo di volte per proseguire nell'avvantura. Potete muovere il magnata con il mouse cliccando sulla icona in basso e sinistra, oppure usare i tasti cursore dalla tastiera a invio par lesciera o raccogliere le cassa. Prime di tutto, posizionate le dua cassa libere in modo da creera un passaggio, così da errivara a piedi fino ai dua reciplanti incatenati. Muoveta Gus fuori dalla cebina fino elle catena, tagliatala con le pinza e avrata quettro casse e disposizione. Usando ancore la gru, posizionetela in file, così de craara un passaggio fino al vagoni sul lato sinistro del cortile. Giunti dell'eltro lato, Gus incontrerà Vladanna e il secondo capitolo avrà termine.

TRUCCHI

I BISCOTTI DI PAN DI ZENZERO
La preparazione di questi biscotti è, probabilmente, il momento più difficile dell'intera avventura. Non perché l'enigma sia complesso per natura, piuttosto per l'assenza di indizi precisi nel gioco. Ecco le istruzioni da seguire con precisione:
Selezionate una tazza di latte, mezza di burro e una di zucchero, inseritele nel frullatore e azionatelo con il pulsante.
Ora è il turno di due tazze di farina, un cucchiaio grande di zenzero e uno piccolo di cannella. Azionate di nuovo il frullatore.
Infine, usate un uovo, mezza tazza di melassa, azionate il frullatore e selezionate il forno in alto a sinistra.
Per completezza, precisiamo che la mezza tazza è quella da 125 ml, mentre le "tazze" è quella da 250.

USARE IL KIT DA SCASSINATORE
Facendo riferimento


11 – DISPONETE LE LEVE IN QUESTO MODO

Proseguite oltre, raccogliete le pinze da terra ed esaminate la parete. Dovrete disporre le leve numerate come nel cartello visto poco prima: 1, 2 e 3 in alto e 4, 5 e 6 in basso **(11)**.

Attivata la gru, entrate in cabina e usate i comandi come spiegato nelle colonnine laterali **(12)**.

CAPITOLO 3 – ORFANO CON CAPPELLO A CILINDRO

Raggiungete Claire in ufficio, al piano B2. L'assassino è stato qui e ha manomesso il cadavere della vittima! Spostatevi nella sala di controllo (quella con molti monitor):
Victoria vedrà il killer ancora nelle vicinanze e proverà a inseguirlo, senza successo. Al ritorno, andate nuovamente da Claire: vi dirà che dovete recarvi dal capo, all'ottavo piano. Salite e, dopo la telefonata del fidanzato di Victoria, incontrate il capo nell'ufficio.


13 – APPROFITTATE DELLA SUA ASSENZA

PREPARARE IL CAFFÈ PER IL CAPO Dovrete portargli un caffè: uscite in corridoio ed entrate nella sala per interrogatori, in fondo, vicino alla macchinetta del caffè. Prendete la tazza del capo, usatela con la macchinetta e premete il tasto su quest'ultima per preparare la bevanda.

Andate nell'ufficio del capo, Victoria si arrabbierà con lui, quindi uscite e parlate di nuovo con Miller: ha scoperto una persona che potrebbe avere qualche relazione con gli omicidi. Scendete all'automobile e guidate fino al campus. Salite al primo piano e bussate alla prima porta sulla sinistra, un ragazzo la aprirà. È uno studente e sta scrivendo una tesi proprio sul caso dell'assassinio di Praga nel 1929. Lascerà sola Victoria per un attimo **(13)**, il tempo di raccogliere una bottiglia accanto alla poltrona, con le sue impronte digitali. Sarete liberi di leggere la tesi, tra i documenti di Victoria, se lo desiderate. Contiene alcune informazioni molto importanti ai fini della trama.
Di nuovo in auto, tornate alla centrale di polizia.

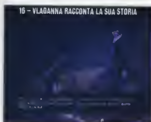

12 – LA PASSERELLA COSTRUITA CON LE CASSE

COME RILEVARE LE IMPRONTE DIGITALI? Discutete con Claire circa le impronte, dovrete fare voi il lavoro. Salite in ufficio e avvicinatevi al tavolo in alto a sinistra **(14)**.
Aprite il barattolo sul tavolo, usate il pennellino prima nella polvere, poi sulla bottiglia. Ruotate quest'ultima per vedere l'impronta più nitida, staccate un pezzo di nastro adesivo e impiegatelo per raccogliere l'impronta.

Consegnate la prova a Claire, poi tornate a casa del padre di Victoria. Dovrete preparare i famosi biscotti


14 – TUTTO IL NECESSARIO PER RILEVARE LE IMPRONTE


15 – I TERRIBILI BISCOTTI ALLO ZENZERO!


16 – VLADANNA RACCONTA LA SUA STORIA


17 – ISPETTORE E DETECTIVE SI CONFRONTANO

della nonna! Seguite le istruzioni nelle colonnine laterali per superare questo enigma **(15)**.
Una volta informati i dolcetti, conducete Victoria nella sua camera, al piano superiore.

CAPITOLO 4 – LA CAMERA DI JACK LO SQUARTATORE

Di nuovo nei panni di Gus, portate a termine l'interrogatorio della giovane Vladanna **(16)**.
Uscite dal vagone e parlate con Roman, subito fuori della porta. Fuori dalla discarica, parlate anche con Peter, quindi dirigetevi alla nuova locazione: lo studio di Mark Ackerman.
Bussate, entrate e conversate con il nuovo personaggio. Uscite e tornate alla stazione di polizia.
Chiedete a Stasek di poter parlare con l'ispettore, quindi salite al primo piano. Discutete con lui **(17)**; in seguito chiacchierate ancora con Stasek, il quale vi darà un suggerimento su come introdurvi di nascosto nell'ufficio di Skalnic.

COME PENETRARE NELL'UFFICIO DI SKALNIC? Uscite. Entrate dal cancello sulla sinistra (ora aperto) e tentate di usare la corda appesa all'impalcatura: Gus se ne approprierà. Raccogliete un pezzo di legno poco più a sinistra, combinatelo con la corda nell'inventario e usatela per scalare l'impalcatura.

Nell'ufficio, raccogliete le chiavi dalla scrivania. Adoperatele per aprire l'armadietto sulla sinistra. Otterrete il secondo anello metallico, oltre alle foto di altre due scene del delitto: il ponte e il quartiere bruciato.
Spostatevi fino al ponte. Ida arriverà e darà una notizia inattesa al protagonista. Terminata la chiacchierata, usate la foto della scena del delitto del ponte in maniera analoga a quando Gus era nel parco.
Nella visuale della fotografia, cliccate su una delle panchine (le uniche cose cambiate dalla foto). Dove saranno quelle vecchie? La discarica è un buon posto in cui cercarle. Parlate con Peter ed esaminate le panchine da vicino per raccogliere il terzo anello metallico, incastrato tra le assi. È la volta di controllare il quartiere bruciato: spostatevi nel vicolo sulla destra, Gustav avrà una visione la prima volta che lo visiterete. Usate la foto del delitto avvenuto in quel vicolo, visualizzando l'immagine cliccate sulla vasca: Gus la svuoterà e troverà una scritta incisa sul fondo. Tornate al parco e parlate con Milena, la quale ricorderà di aver visto l'ispettore gettare qualcosa nel tombino del quartiere bruciato. Tornateci e calatevi nelle fogne, per recuperare il quarto anello metallico **(18)**!
Allontanandovi, Milena vi pregherà di parlare con Apolina allo studio del pittore. Andateci subito.
È il momento di usare il kit da scassinatore. Per aprire la porta, seguite le istruzioni


18 – LA PRIMA VOLTA NEL SOTTOSUOLO

TRUCCHI

→ all'immagine 19, nella pagina seguente, 1 sarà l'attrezzo con la punta tonda, 2 quello con due punte.
A2 significherà, quindi, usare l'utensile con due punte sul meccanismo contrassegnato dalla lettera A. Effettuate le seguenti operazioni: A1, L2, B1, C2, D2, N1, E2, F1, N1, P2, G1, D1, D1. A questo punto, cliccate sull'utensile con la punta tonda, in modo da riportarlo alla posizione di partenza, e proseguite così: Q2, D1, F2, F2, P2, G1, O2, O2, F1, F1, H1, I2.

COME SVUOTARE LA VASCA DEL MULINO
Come indicato nel cartello affisso vicino al macchinario, dovrete fare in modo che nel grosso contenitore ci siano esattamente quattro litri di liquido. Con la valvola in alto si riempie il contenitore, mentre quella in basso lo svuota.
Colmate il contenitore (5 litri), posizionate sotto il secchio e riempitelo (3 litri, ↪

TRUCCHI

ne rimangono 2 nel serbatoio), quindi svuotate il secchio. Svuotate completamente il serbatoio nel secchio (che conterrà due litri), riempite completamente il serbatoio e svuotatelo di nuovo nel secchio (scenderà solo un litro, lasciandone quattro nel serbatoio). Premendo il tasto rosso a sinistra, il meccanismo si attiverà, svuotando la vasca.

I SEI ANELLI E LA CHIAVE DIVISA
Prima di tutto, dovrete inserire i sei anelli negli alloggiamenti, eventualmente ruotandoli per farli combaciare con i segni sui tasselli. Nei sei riquadri dovrete inserire, nell'ordine, gli anelli 3, 1, 4, 2, 6 e 5, numerandoli da sinistra verso destra.
A questo punto, dovete fare in modo, spostando i tasselli dal puzzle, che la chiave sia nella fila più in alto.
Facendo riferimento alla figura 26, cliccate nelle seguenti posizioni: C, M, Q, U, J, G. B, M, P, T, J, F. A, I, O, S, L, E. A, B, C. Cliccate, infine, sull'impugnatura della chiava par far scattare il meccanismo.

IL PERCORSO DEL ROBOT TRA I LASER
Attivate uno dei robot. "Destra" e "sinistra" significa far ruotare il robot nella direzione indicata. Calcolate il momento in cui muovervi secondo


20 – MIA, UNA RAGAZZA MOLTO PARTICOLARE

nelle colonne laterali **(19)**. Una volta all'interno, guardatevi in giro: raccogliete il libro e, dalla scala, il telegramma; dopo tornate alla stazione di polizia.

CAPITOLO 5 – IL GIARDINO DELLE DELIZIE TERRENE

Conducete Victoria fino al campus. Parlate con Miller, passate nella camera da letto e uscite in corridoio, incontrerete Mia per la prima volta **(20)**. Salite in auto e spostatevi al Red Lantern.
Dopo aver conversato con Miller, salite al piano superiore. Per superare la guardia vi occorre un lasciapassare. Tornate al campus e parlate con Mia, nell'appartamento vicino a quello dello studente. Quando la ragazza si allontanerà, spostatevi nella camera da letto ed esaminate l'album di foto, sul letto. Victoria prenderà una delle fotografie e Mia rientrerà.
Vic noterà che la prossima vittima è nella foto. Dopo aver parlato di nuovo con Mia, spostatevi nella nuova locazione: la galleria di Richard.
Conversate con il fidanzato di Victoria per accedere agli studi. I due troveranno un'altra vittima dell'assassino.
Scendete ed esaminate la borsa sul pavimento: raccogliete il lasciapassare della sventurata, provate a prendere anche la rosa, ma è incastrata. Esaminate da vicino il cadavere **(21)** e impossessatevi della fotografia che indica la prossima vittima: Mia! Spostatevi verso le saracinesche sulla sinistra e raccogliete la catena che cadrà a terra. Salite con il montacarichi, osservate il gancio


21 – L'ENNESIMA SVENTURATA VITTIMA

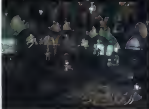
appeso e, usando la catena, calatevi di nuovo al piano di sotto. Recuperate la rosa d'argento: ora libera.
Dopo l'arrivo del capo e di Claire, dirigetevi in ufficio per interrogare lo studente, nella sala interrogatori.
Spostatevi nell'ufficio; sul tavolo in fondo usate la taglierina con il lasciapassare per togliere la foto **(22)**.

DOVE REPERIRE UNA FOTO DI VIC? Vi serve una foto di Victoria per creare un lasciapassare finto. Potete recuperarla dal tavolo del fidanzato al museo, oppure dalla sala da pranzo della casa del padre di Vic. Usate anche la fotografia di Victoria con la taglierina.

Combinate nell'inventario la foto rimpicciolita con il lasciapassare. Completatelo inserendolo nella plastificatrice, vicino agli strumenti che avete già usato per rilevare le impronte digitali. Tornate al Red Lantern: ora potrete entrarvi, con il tesserino falso.

LA COMBINAZIONE NEL RED LANTERN Nelle quattro stanze, esaminate i quadri e le armi esposte. Ognuno ha un titolo e due numeri associati. Inoltre, analizzate le due maschere appese, raccogliendo quella d'argento e il chiodo – d'argento – cui è appesa. Nella prima stanza esaminate la porta con l'enigma. La soluzione sta nei titoli e nei numeri, ed è la combinazione per aprire la porta: **423615**.

Nella sala delle statue **(23)**, prelevate la mezza mela d'argento dalla fruttiera tra le quattro figure. Raggiungete Mia alla galleria per ottenere le chiavi del suo appartamento e recuperare la seconda metà del frutto. Riesaminate l'album di foto sul letto di Mia, afferrate il foglietto: contiene un suggerimento per risolvere l'enigma delle statue.


23 – LA CAMERA DELLE QUATTRO STATUE


24 – RICOMPONETE IL QUADRO IN QUESTO MODO

COME USARE I QUATTRO OGGETTI D'ARGENTO CON LE STATUE? Tornate al Red Lantern e usate prima la maschera, poi la mela, la rosa e quindi il chiodo. Ogni oggetto è utilizzabile con una sola statua ed è impossibile sbagliare, l'unica cosa importante è la sequenza.

Finalmente nella zona privata, nella stanza dello scorpione raccogliete la mezza chiave e il pezzo di mosaico dal caminetto.
Nella seconda sala esaminate il puzzle sopra il caminetto spento. Spostate i tasselli fino a formare l'immagine completa (un quadro) **(24)**, che completerete inserendo al centro il pezzo di mosaico. Otterrete il secondo pezzo di chiave: assemblate le due metà così da avere una chiave completa e adoperatela sulla serratura nel caminetto, nella stanza dello scorpione. Esaminate il libro per terminare il capitolo.

CAPITOLO 6 – L'URLO

Ritrovate Gus alle prese con l'ispettore. Uscite, parlate con Stasek e dirigetevi al luogo del nuovo omicidio: la riva del fiume.

COME RAGGIUNGERE IL LUOGO DEL DELITTO Il ponte che conduce al lavatoio non è utilizzabile. Scendete, seguite il percorso e usate la barca a remi **(25)**.



19 – FORZATE LA SERRATURA DELLO STUDIO


22 – UNA TAGLIERINA SERVE SEMPRE


25 – UNA BARCA IN PRESTITO!



27 – VICTORIA ALLA CONSOLE DI COMANDO DEI ROBOT

Giunti a destinazione, provate ad aprire la porta e arrampicatevi sulla ruota del mulino. Raggiungete il corpo e, dopo aver recuperato il quinto anello, vi troverete in un gabbiotto.

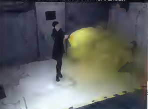
Calatevi nella botola e, per svuotare la vasca, leggete le colonnine laterali. Scendete successivamente sul fondo della vasca, aprite il tombino e calatevi nelle fogne.

CHE STRADA SEGUIRE NELLE FOGNATURE? Quest'area è un labirinto molto semplice, di cui vedrete solo pochi metri alla volta. La vostra destinazione è circa al centro del dedalo, ma prima bisognerà visitare un corridoio in un'altra zona.
Dalla posizione iniziale, attenetevi, ai vari incroci, alle seguenti indicazioni: su, sinistra, su, destra (con un piccolo zig zag), su, destra, destra, giù, destra, giù, sinistra, su, sinistra. Arriverete in una stanza con un cadavere, da cui raccogliere il sesto anello metallico. Ora seguite queste direzioni: destra, giù, destra, su, sinistra, su, sinistra, sinistra, giù, sinistra (con la piccola deviazione precedente), giù, destra, giù, destra, destra, su, sinistra, e su fino all'area illuminata.

Esaminate il pannello **(26)**. La soluzione del puzzle è scritta nelle colonne a lato. Superato l'ostacolo, Gus ritroverà Ackerman e andrà incontro a uno dei momenti peggiori della sua vita, coincidente con la fine del capitolo.

CAPITOLO 7 – LA MORTE CI DIVIDE

L'ultima sessione del gioco inizia con una visita guidata alla galleria d'arte, con le descrizioni dei dipinti di Ackerman che a volte stridono con la realtà dei fatti, nota al giocatore ma non ai personaggi.
Parlate con Richard e con Mia, quindi



28 – IL FUMO RENDE VISIBILI I LASER



29 – PILOTATE IL ROBOT TRA I RAGGI

tornate alla stazione di polizia, dove, prima di salire, potrete prendere l'estintore accanto all'ascensore. Claire suggerirà di usare il PC del capo, per accedere alle informazioni che vi servono.

COME DISTRARRE L'UOMO DELLE PULIZIE Spostatevi alla macchinetta del caffè. Prendete un tovagliolo di carta e ponetelo sotto l'ugello, quindi azionate la macchinetta. Parlate all'inserviente delle pulizie e, quando si allontana, appropriatevi delle chiavi e del cacciavite dal suo carrello.

Con le chiavi aprite la porta dell'ufficio del capo. Entrate e prendete lo storditore dal ripiano a sinistra. Provate a usare il computer: non andrà bene, dovrete scendere in archivio. Esaminate ora la cassaforte sulla parete di destra.

LA CASSAFORTE DEL CAPO, COME APRIRLA? Vi servono le impronte di Todd per aprirla, prendete la sua tazza dalla scrivania, quindi rilevate un'impronta nitida usando lo stesso metodo già visto in precedenza. Usatela per aprire la cassaforte e prelevare la chiave di sicurezza.

Usate questa chiave nell'ascensore e premete il pulsante per il piano B3. Una volta sotto, provate a entrare dalla porta di destra. Sarà chiusa. Esaminate il pannello sulla destra, apritelo con il cacciavite e usate lo storditore sui fili, per forzare la porta. All'interno, aprite la grata in basso con il cacciavite. Esaminate il pannello di controllo, attivate un robot con il tasto "release" e, usando la freccia in alto, fatelo passare per la grata **(27)**.
Guidate il robot (è in grado di camminare anche sui muri) fino al pannello accanto alla porta: lo distruggerà e potrete condurre Victoria in quella stanza. Fatele utilizzare l'estintore in modo da rivelare i raggi laser **(28)**. Attivate un altro robot dal pannello di controllo.
Ora dovete guidare l'automa in modo da disattivare i laser. Le mosse corrette sono descritte nelle colonnine laterali **(29)**.
Entrati negli archivi, usate il terminale. Dopo il filmato, dirigetevi alla casa di Pat.

DOVE SONO I DOCUMENTI DI GUS? Al primo piano, nella stanza in fondo al corridoio, esaminate il quadro, ruotatelo nella visuale tridimensionale ed analizzatelo di nuovo: c'è qualcosa nascosto.
Al piano terra, nella stanza con l'idromassaggio, prendete il coltellino e usatelo sul retro del dipinto.
Victoria leggerà gli ultimi appunti del nonno, con alcune notizie inedite.

Uscite; dopo la telefonata di Claire andate all'appartamento di Mia. Successivamente alla concitata sequenza, recatevi alla galleria d'arte.

COSA FARE CON IL COMPUTER ALLA GALLERIA? Osservate i quadri. In particolare, in quello con il ponte, un omicidio ancora non emulato. Esaminate il ponte. Usate il computer di Richard. Selezionate gli argomenti "Praga", "Chicago" e "Ponte" (se non ci saranno tutti, non avrete osservato tutti i quadri).

Il computer troverà un risultato. Con l'auto dirigetevi al ponte Tominova, e preparatevi a vedere la conclusione di questa splendida avventura **(30)**.



TRUCCHI

→ gli spostamenti dei laser. I punti dopo ogni sequenza di mosse sono sicuri.
Iniziate con: avanti, avanti, destra, avanti, quindi due volte avanti quando i laser sono lontani.
Ora a sinistra, avanti per tre volte salendo sulla parete.
Avanti, destra, avanti, sinistra, avanti.
La sequenza più pericolosa (ci sono due laser da osservare): destra, avanti, sinistra, avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti.
In tutta sicurezza: destra, avanti, avanti, sinistra, avanti, avanti, sinistra, avanti, avanti, destra.
Ora l'ultima sequenza: avanti per quattro volte stando attenti ai laser.



26 – CHE SERRATURA COMPLICATA!



30 – FINE?

SPECIALE

ALAN WAKE

In esclusiva per GMC, tutti i segreti in anteprima della splendida avventura di Remedy, gli autori di *Max Payne*!

PROVATO!

MYST V - END OF AGES

L'epilogo della leggendaria saga!

SPECIALE

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

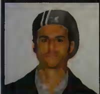
Si solleva il velo sul gioco di ruolo che difficilmente potrete dimenticare!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET, UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI SETTEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA VENERDÌ 19 AGOSTO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

IL RITORNO DEL FILOSOFO



Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Insieme a Gianni Canova è il curatore della collana Ludologica (www.ludologica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni spiccano un'antologia di saggi critici sui videogame intitolata "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche e (v)ideologie" (Costa & Nolan, 2005) e "SimCity. Mappando le città virtuali" (Edizioni Unicopli, Milano, 2004). Svolge attività di ricerca e insegnamento presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano e l'Istituto Europeo di Design. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: **matteo.bittanti@ futureitaly.it**.

TUTTO QUELLO CHE SO L'HO IMPARATO DAI VIDEOGAME (DEVO FORSE PREOCCUPARMI?)

25 anni di intense sessioni videoludiche mi hanno insegnato molto. Forse troppo. Vorrei condividere con voi un breviario di vita quotidiana, un campionario di massime e minime.

Ho imparato che le tasche dei miei pantaloni possono contenere fino a undici armi, tra cui un lanciamissili, un bazooka e un fucile laser. Che i proiettili non finiscono mai veramente, mentre le granate sono difficili da trovare. Ho scoperto che non è nemmeno indispensabile raccogliere le armi, spesso basta toccarle con un piede per ritrovarsele addosso. Ciò che conta davvero è muoversi continuamente, perché se ti fermi, sei spacciato. in generale, è utile camminare rasente i muri, a meno di trovarsi su una base spaziale marziana. In alcuni casi, bisogna ricorrere al fucile a pompa per liberarsi dei ragni, mentre anche il migliore insetticida si rivela inefficace. A volte, non bastano sedici colpi sparati da una distanza ravvicinata per liberarsi di un individuo particolarmente fastidioso. In altri casi, basterà una coltellata al gomito.

Non è indispensabile ottenere la patente nautica per guidare un motoscafo, né quella di volo per pilotare un caccia, quindi perché buttare via soldi per corsi e scuole professionali?

Una pozione magica cura qualsiasi malanno. Evacuare una stanza può salvarvi la vita, mentre svuotare la vescica è del tutto opzionale. Ho concluso che è inutile liberare principesse, amiche e fidanzate, perché quelle svampite tendono a farsi rapire comunque. Le cose buone dal mondo, di solito, lampeggiano e sono sospese a mezz'aria. Se ci si perde in città, è sufficiente guardare nell'angolo a destra.

Ho assimilato che menu si scrive senza accento. Ho constatato che quando c'è un sacco di gente per strada, la realtà fatica ad aggiornarsi e, in certi frangenti, rallenta per qualche secondo. Di solito, una scheda acceleratrice è meglio di una scheda elettorale. Spesso i palazzi spuntano all'improvviso dal terreno, ma nessuno si sorprende. Ho come la sensazione di ripetere le medesime esperienze decine e decine di volte. Ho capito che, quando cerco di memorizzare qualcosa, è meglio non togliere la spina né toccare i tasti.
Ho scoperto che non soffro di vertigini anche se mi muovo sul ciglio di un burrone e che i miei capelli non si scompigliano nemmeno quando precipito in un pozzo di trecento metri.

Ho avuto modo di notare che la lava è più diffusa dell'erba, ma che è ugualmente sconsigliabile calpestarla. Infatti, se il terreno è rosso e pulsante – e ultimamente il fenomeno è particolarmente diffuso – è bene starne alla larga. La realtà è fatta di interruttori, leve e manopole. Non credete alla pubblicità: non è necessario lavare i vostri capi di abbigliamento, visto che non si sporcano mai. Inoltre, resistono anche alle mitragliate a breve distanza. Non so se ci avete fatto caso, ma il sole resta sempre nella medesima posizione. Probabilmente la terra è piatta.

La maggior parte delle pareti nasconde passaggi segreti, tesori e armi. In caso di decesso, non sorprendetevi se i cadaveri si decompongono con una rapidità sorprendente. Bastano pochi secondi perché scompaiano letteralmente di fronte ai vostri occhi. Di conseguenza, è sconsigliabile lavorare per un'impresa di pompe funebri.
Di solito, si riescono a bloccare dardi e colpi di mazza da baseball, mentre è più difficile schivare dei proiettili, a meno di indossare degli occhiali da sole anche di notte e un trench firmato. Ho notato che la minoranza dei ninja è cresciuta esponenzialmente negli ultimi anni e non è infrequente incontrarne uno per strada, nella metropolitana, persino sui tetti delle case.
A proposito, evitate la mètro, perché due volte su tre si finisce per fare a pugni con dei perfetti sconosciuti.

Se vi viene fame, provate a demolire una statua, una botte o una cassa: probabilmente troverete uno snack. Se siete confusi, tenete sempre la destra o seguite le frecce. Se più di una freccia indica una porta, non apritela. Anche nella vostra abitazione, vi serviranno delle chiavi per entrare nelle stanze. In compenso, le chiavi sono disseminate ovunque, per cui non disperatevi se siete usciti di casa senza. Sempre in merito alle chiavi, sono giunto alla conclusione che è impossibile perderle, ma se le avete finite non usate la bomba, perché quella dannata porta non si aprirà, anche se è di legno.

Pur salvando il pianeta dall'apocalisse, il vostro migliore amico farà comunque una brutta fine. Caso B: spesso, il vostro migliore amico si rivelerà terribilmente laido, quindi non dategli la vostra arma più efficace o finirete per pentirvene.
Ho verificato che la maggior parte della gente tende a ripetere le stesse frasi, in modo meccanico e che, spesso, dà risposte senza senso.
Ho come l'impressione che nessuno mi capisca veramente. Ho scoperto che basta avvicinarsi alle persone perché queste comincino a parlarmi. Spesso, continuano a farlo anche se mi allontano. In altri casi, non è consentito congedarsi finché quelli non hanno finito la loro filippica. Ma non è una questione di galateo. Molti sorridono per ragioni incomprensibili e perseverano anche dopo aver dato fuoco alla loro casa. Per qualche motivo che ora mi sfugge, è quasi impossibile viaggiare con più di tre amici alla volta.

Se dovete salvare qualcuno, privilegiate gli scienziati, perché in genere vi ricompenseranno con un'arma potentissima. Corollario: se assistete a un esperimento scientifico, c'è il novantasei percento di possibilità che vada male, quindi state alla larga.

Con un po' di esercizio, è possibile bloccare una palla di fuoco senza scottarsi. Gli oggetti gialli lampeggianti, generalmente, sono d'oro massiccio. La maggior parte della gente guida come a Milano: ti investe anche sulle strisce e, a volte, ti spara dal finestrino. Le botteghe sono più comuni degli ipermercati. La merce in vendita nel bazar si svaluta del cinquanta per cento non appena l'avete acquistata. I portali intradimensionali sono più comuni delle edicole e le armature sono più trendy delle polo Fred Perry. I boss non sono datori di lavoro, anche se spesso vi impegneranno a lungo.

A volte, penso di essere l'unica persona intelligente in questo mondo fasullo.



IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 10.